VII. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2003 ÁPRILIS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

728,- FT

576 KONZOL



ÚJJÁSZÜLETTEM!

HAVI TÉMÁNK: JÁTÉKOK ÉS MOBILTELEFONOK • A TOMB RAIDER JÁTÉKOK TÖRTÉNETE • XENOSAGA • MOTO GP 3
ARK CLOUD 2 • TAO FENG • LOTUS CHALLENGE • PHANTASY STAR ONLINE • SUPER MONKEY BALL 2 • VIRTUA STRIKER 3

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Comgame "576" Kft
1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled
(rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi
számát, akkor a postaköltséget
mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

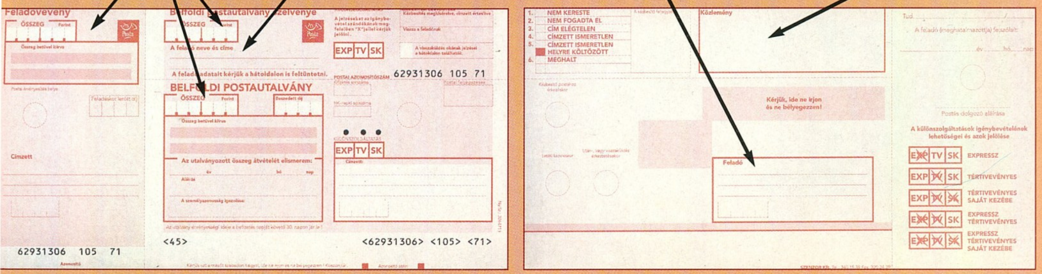
Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6399,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot
+ tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

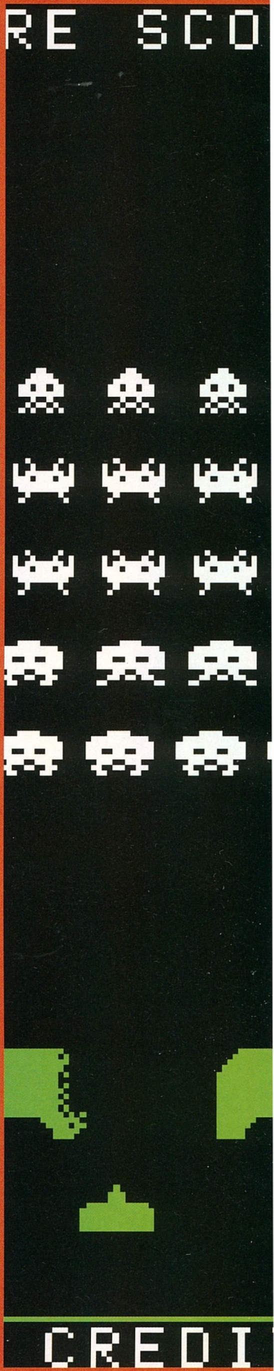
Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása



TARTALOM



AKTuális 60

A november és a december bitang jó és „könnyű” hónapok; szereti őket a főszerkesztő! Hegyekben állnak a fiókokban a DVD-k és a CD-k, tele jobbnál-jobb stuffokkal. (A hegyek tetején üres Dr. Pepperes dobozok és üvegek – végre lehet kapni nálunk is! :) – és kávéscsészék pihennek. Azok tetején mindenféle papírok, cetlik, telefonszámokkal, címekkel, árakkal és feljegyzésekkel, hogy melyik kedves újságíró éppen mely játékokat csente el a szerkesztőségből...) A különböző kiadóktól minden nap jön egy kis szeretetcsomag. Ez aztán az élet! Csak a legjobb/leghíresebb anyagokat nyomod be a tartalomba és azon izgulsz, hogy elég legyen az oldal, lehetőleg semmit se kelljen érdeminél kisebb terjedelmen lehozni.
A január sem rossz. Amit nem sikerült elsütni a karácsonyi hajrában, azt az év elején „ki lehet söpörni”. Megellik a magazin seperc alatt.
Aztán persze jön a február és a március. Holtidőnek számít konzolos berkekben, sajnos. Nem azt mondom, hogy nem jönnek anyagok – mert jönnek –, csak amikor a Kedves Olvasók megszokják a sok csemegét, nehéz hozni a szokásos izmos, brillírozós formát. Ilyenkor mutatkozik meg, hogy mit tud a főszerkesztő és mennyire viseli szívén az olvasóinak lelki világát. Lehet szép színes táblázatokat és grafikonokat gyártani 6 oldalon, hogy akkor éppen Indiában melyik GameBoy Color játék fogyott a legjobban, és tele lehet nyomni a magazint mindenféle „érdekes” beszámolókkal, mondjuk arról, hogy a patinás nevű lengyel Aquamuka Software milyen új snooker játékot fejleszt Playstationre. Ez is egy megoldás, a könnyebbik.
A nehezebbik, hogy játékot szerezzen a főszerkesztő, minden áron! (Még az emberélet sem számít! :) Ha kell, tripla áron rendel Japánból. Ha szükséges, körbetelefonálja az Amerikában lébecoló spanokat, hogy küldjön már valaki valamit. Naponta 2-3 e-mailt küld a disztribútor cégek képviselőinek, hogy akár a föld alól is, de szerezzenek tesztverziókat. Könyörög és hajbókol. Őrjöng és tombol. Mozgósítja „alvilági” kapcsolatait. Mert nem engedheti meg magának, hogy összehozzon egy unalmas számot!
És láss csodát: a Tisztelt Olvasó észreveszi és értékeli a törődést. Azzal, hogy megveszi a magazint. Azzal, hogy előfizet. Azzal, hogy levelet ír a Csevegőbe. Azzal, hogy kifejezi elégedettségét egy rövidke e-mailben.
Ilyenkor a főszerkesztő nagyon boldog! ;)
Közben beköszönt a tavasz, az április. Ismét jönnek a komolyabb motyók, szépen betelnek az oldalak. Az újságírók felébrednek téli álmukból; szárnyalnak, gyönyörű cikkeket írnak. Motorverseny közvetítést néznek, hogy otthon legyenek a témában. Telefonok apró képernyői fölé görnyedve játszanak, hitelkártyájukat nem kímélve csatlakoztatják konzoljaikat az internethez. Szorgalmasan tanulmányozzák a híres autómárkák történetét. Két évre visszamenőleg újra végigjátsszák a sorozatok részeit, hogy képben legyenek a legújabb epizóddal kapcsolatban. Élvezettel töltik meg több tízezer karakterrel a Mellékletet, amitől egyébként úgy irtóznak, mint ördög a tömjénfüsttől. Sőt, még a Bibliát is átnyálazzák, hogy cikkük olyan színvonalú legyen, amilyet a Kedves Olvasó kizárólag az **576 Konzol**ban olvashat.
Combos és tartalmas lett ez az áprilisi szám! Olvassátok olyan élvezettel, mint amilyen szeretettel mi elkészítettük nektek!

Martin




Ez itt az első címlaptervünk. Pajkosan dögös, nem?

Íme a második ötlet. Misztikusan elvont! Végül egy harmadik, Konzolosan elegáns verzió mellett döntöttünk.



Aero Elite Combat Academy



Tao Feng



Dakar 2



Batman Dark Tomorrow



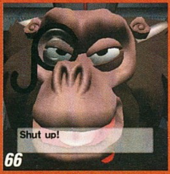
Zone of the Enders 2



Phantasy Star Online



Breath of Fire: Dragon Quarter



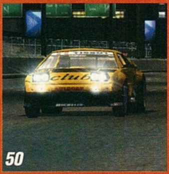
Super Monkey Ball 2



The King of Route 66



Virtua Striker 3 Version 2002



Lotus Challenge



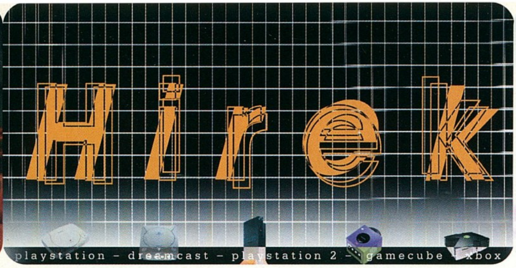
Wings

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Réka, Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: GBA SP







BLACK&WHITE 2 (XBOX)

A Black&White első epizódja pécén futott szép köröket; tervezték konzolokra is, de ezekből az átiratokból a mai napig nem láttunk semmit – a Dreamcast és a Playstation verziókból valószínűleg már soha nem is fogunk. Kapunk viszont a



nagyjából egy éve, külön a B&W játékok istápolására létrehozott Lionhead-alcsapat által fejlesztett folytatásból. Peter Molyneux (az első rész designere, a Populous, a Dungeon Keeper és Syndicate mögötti koponya, játéktervező-istenség) határozottan áll a második epizódhoz: az újdonságok beépítése mellett brutálisan ki kíván szórni mindent a játékból, ami korábban sikertelennek vagy unal-



masnak bizonyult. Ennek megfelelően a folytatás világában kőkemény háború dúl majd: választhatjuk a hódító/pusztító gonosz oldalt, vagy a birodalmunkat védelmező, a világ sorsáért aggódó jóságos hozzáállást is. A játék fejlesztése két vonalon zajlik: külön csapat kísérletezik az új gameplay-elemekkel (a régi motort használva) míg a technológiai brigád a B&W2 vizuális megjelenésnek felturbózásán munkálkodik – a mellékelt képek szerint igen sikeresen. Az első epizód gyakran unalomba hajló mikromenedzsmentjével szemben most rengeteg tennivalónk akad: többféle építészeti stílusból választva építhetjük fel városainkat/falvainkat, utakat rakhatunk le, vagy falakat húzhatunk fel, sőt egy újabb gyűjthető anyag, a vas is tiszteletét teszi. Kreatúránk ezúttal harci parancsnokként is szolgál: zászlókkal jelöli meg a csapataink haladási irányát (ez utóbbi rendkívül komplexnek ígérkezik: ha például a falra rakjuk a zászlót, embereink felmásznak rá, hogy megvédjék; ha viszont egy általunk az ellenfél városának védelmi rendszere irányába görgetett sziklához csatoljuk, akkor rohamozva fogják követni azt).

A csodák/varázslatok két csoportra oszlanak: a mindennapi varázslatokkal egyszerűbb dolgokat vihetünk végbe (például a támadók elé terelhetünk egy lávafolyamot :-), míg a különleges csodák segedelmével akár az egész világ kinézetét megváltoztathatjuk (értsd: HATALMAS földrengésekre lehet számítani). A dolgok jelenlegi állása szerint ötféle kreatúra áll majd rendelkezésünkre (az oroszlán, a tehén és az orángután már eldöntött dolog, a maradék kettőt a rajongók kívánságai szerint fogják kiválasztani). Lényünk jóval intelligensebben viselkedik majd, mint az első részben (ha megtámadják, védekezik - például megpróbálja kivédeni a felé lőtt nyilakat), segítségével a csata során taktikai parancsokat is kiadhatunk (elkerülő, átkaroló manőverek), ráadásul a kinézetének meghatározásába is erősen beleszólhatunk (megadhatjuk a szőrének nagyságát, tetoválhatjuk). Tervezett megjelenés: 2004 eleje.

ONIMUSHA 3 (PS2)

Bizony, végre hivatalosan is bejelentették az **Onimusha** harmadik részét. Itt kérem nagy változások lesznek: először is búcsút mondhatunk az előző epizódok előre renderelt háttereinek – ezúttal teljesen valós idejű megjelenítést használ a játék. A *Resident*



Evil Zero-ban bemutatkozó „Dual Hero System" itt is tiszteletét teszi: a cselekmény két szálon fut majd. Az első történet 1582-ben játszódik: Samanosuke (ismét Takeshi Kaneshiro adja a hangját) továbbra is Nobunaga démon-hordáit aprítja. Ugyanezt teszi 2004-ben, Párizsban Jacque Bran (a nagyszerű Jean Reno tolmácsolásában) – a két sztorivonal a játékban természetesen találkozik. A pre-renderelt helyszínek elmaradásának hallatán sokan kaptak szívszélhűdést, mondván, hogy akkor sokkal rondább lesz az egész játék (az eddigi két részben minden erőforrást a karakterek és ellenfelek felépítésére, és a speciális effektekre lőttek el, ugye). Őket a Capcom még azon melegében igyekezett megnyugtatni: minden karakter marad az eredeti részletességnél, sőt, ellenfelekből még több is lesz egyszerre a képernyőn. Tervezett japán megjelenés: 2004



márciusa. Kapunk egy másik Onimusha-játékot is: a **Onimusha Buraiden** a *Capcom* szerint leginkább a *Power Stone*-ra hasonlító verekedős anyag lesz – ez 2003 novemberében kerül a boltok polcaira.



A korábban pletykált Onimusha-mozifilm szintén realizálódni látszik: a film forgatást jövőre kezdik el, és 2005-ben akarják bemutatni. 2004 folyamán egyébként Las Vegasban egy „Onimusha-látványosság" is megnyitja kapuit: valószínűleg valamiféle vidámparki huncutságról van szó.

KAAN: BARBARIAN'S BLADE (PS2)

Az *Eko System* fejleszti serényen a **Kaan: Barbarian's Blade**-et a *Dreamcatcher* számára. Jófajta akció-kalanddal állunk szemben – a hangsúly a képek alapján inkább a nagypályás csapkodáson-vagdalkozáson van, mint a kalandozáson. Főhősünk, Kaan hat fegyverrel apríthatja az ellent, és ter-



mészetesen számos speciális mozdulatot (pl. Tiger jump, Eagle jump, vagy a Missile mirror) is bevethet a cél érdekében. Összesen tizenhét pályán keseríthetjük meg az ellenünk áskálódók életét, plusz gyűjtögethetünk is – esetünkben törzsi jelképeket, az elhullott ellenfelek után. Aki brutális akcióra számít, csalódni fog: abszolút gyerekbarát lesz az anyag, és az ellenfelek is inkább aranyosak, mint félelmetesek. Jelenleg Playstation 2 exkluzív a cucc, az amerikai megjelenés ősz magasságában várható, reméljük, hogy még az idén eljut Európába is.

BC (XBOX)

Prehistórikus akció-stratégia a láthatáron: a történelem hajnalán játszódó **BC**-ben magányos harcosként kell egyesítenünk a szétszórt emberi törzseket, hogy sikeresen vehessük fel a harcot a rivális majomhordák (!) ellen. Ha győzünk, az ember lesz az uralkodó faj – ha nem, akkor, sok ezer év múlva



egy csinos csimpánz néz vissza a tükörből... A project szintén a fentebb a Black&White második része kapcsán már emlegetett Molyneux bácsi nevéhez kapcsolható – a tavalyi E3-on mutatták be, és azóta grafikailag igen szépen kicsinosodott. A tetovált ősember, meg úgy általában az egész vizuális megje-



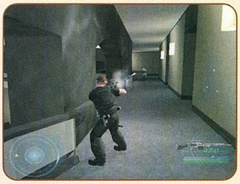
lenítés nekünk a szintén Molyneux által istápolt Fable-t (a korábbi Project Egot – pár hírrel lejjebb azzal is foglalkozunk) juttatja eszünkbe –, a hasonlóság gyaníthatóan nem a véletlen műve, hasonló gyökerekből származó grafikai motort sejtünk mindkét alkotás mögött. A fejlesztők intenzív akciót, hatalmas csatákat és a „21. századi tapasztalatok őskori felhasználását" ígérik – hogy ez utóbbi mit jelent, maradjon az ő titkuk (a duma minden esetre nem rossz). Megjelenés még az idén, csak és kizárólag Xdobozra.

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN (PS2)

Az utóbbi egy hónapban pletykaszinten már lehetett hallani az új (sorrendben a negyedik – az előző részek a Playstation hírnevét öregbítették) **Syphon Filter** epizódról – az E3-as listákon még **Syphon Filter Online**-ként emlegették, de most már a „rendes" címét is tudni: **Syphon Filter: Omega**



Strain. A korábbi hírekkel ellentétben nem kizárólag online lesz játszható a négyes számú folytatás, hanem kapunk hagyományos offline egyjátékos móduszt is – ismét Gabriel Logannal kell rendet tennünk a gonosz terrorista bácsik között. A fejlesztők rengeteg új fegyvert (az első hírek közel száz gyilkoló eszközről beszélnek, de ez nekünk így első hallásra gyanúsan soknak tűnik), jelentősen felgyúrt AI-t

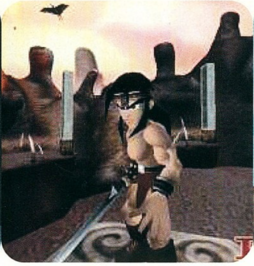


(ez mondjuk rá is fért, fájdalmasan él bennünk az előző epizódok „csak akkor történik valami, ha egy meghatározott helyre érsz, de akkor aztán agyonlőnek a semmiből villámgyorsan" játékmenete) és környezettel való nagyobb interakciót ígérnek. A multiplayer porciót sűrű homály fedi – azaz a maximális játékosok számáról vagy a válaszható játékmódokról még nem esett szó. Az első képek szépek (az eső különösen bejövős), várjuk szeretettel a további információkat.

GT CUBE (GAMECUBE)

Az *MTO* a GBA-n sikeres **GT Advance** széria Gamecubera való átültetésén dolgozik éppen – a kísérlet neve stílusosan **GT Cube**. A grafikai megvalósítás eltér a megszokottól: cel-shaded autóversenyt láttunk már (pl. *Auto Modellista*, ugye), de olyat, ahol kizárólag az autók készültek ilyen technológiával, a minden más „hagyományos" 3D, még nem





nagyon. A fejlesztők szerint ez azért lesz jó nekünk, mert a járgányok így elkülönülnek a háttértől – biztos igazuk van. A játék egyéb komponensei követik a zsebkonzolon megszokott irányvonalat: autónkat szanaszét tuningolhatjuk, utána meg irány a 20 versenypálya valamelyike, ahol változó időjárási körülmények között mutathatjuk meg, hogy mi vagyunk az aszfalt urai. Japánban április végén jelenik meg, a népszerű témának köszönhetően gyaníthatóan hozzánk is eljut majd valamikor. Csak remélni tudjuk, hogy a Gamecube-os „nagytesó" jobban sikerül majd, mint az általunk is alaposan lehúzott legutóbbi Gameboy Advanceos inkarnáció, a GT Advance 3. Rossz pont az MTO-nak, hogy csak egy darab, irtó rossz minőségű screenshotot bírtak belőle kiadni – azt, amit a hír környékén láthattok.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 (PS2, XBOX)

A *Black Isle Studios* március utolsó hetében hivatalosan is tudatta a nagyérdeművel, hogy készül a **Baldur's Gate Dark Alliance 2**. Aki nem lenne ismerős a témában: az első rész kellemes, hack'n slash RPG volt, a PC-s Baldur's Gate-ek feladatmegoldós modorától eltávolodott, de azért nagyon élvezetes diabloid beütésű játékmenettel. A folytatás a „mindenből többet és jobbat" elv alapján készül: felgyúrt grafika (már az eredeti is nagyon szép volt), még több szörny, öt, kedvünk szerint alakítható kaszt, és egy teljesen új, egyedi varázstárgyak legyártását lehetővé tevő rendszer teszi tiszteletét a játékban.




A második rész még mindig a népszerű *Forgotten Realms* világában játszódik, a harmadik kiadású Dungeons&Dragons szabályrendszerét alkalmazva. A játékot idén karácsonyra várjuk, Playstation 2-re és Xbox-ra.

CROUNCHING TIGER, HIDDEN DRAGON (PS2, GBA)

Ang Lee nagyszerű filmjéből, a **Crounching Tiger, Hidden Dragon**-ból (a hazai filmszínházakban Tigris és Sárkány néven futott) a *Genki* (a Tokyo Highway Battle-széria, és számos Dreamcastos Sega-port alkotói, többek között) fejleszt akciókaland játékot. A játékban a film összes főbb karaktere szerepet kap (Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu, Lo), hogy a szintén a filmben megismert helyszíneken (az elképesztően zöld erdő, vagy a gyönyörű vízesés is szerepel) verjék egymást laposra. A harcok kialakításánál fontos szempont volt, hogy a képernyőn minden meg tudjunk csinálni, amit a filmben láthattunk, és a tereptárgyakat is bevonhassuk a küzdelembe – ennek alapján nem feltétlenül a realitásra helyezik a hangsúlyt a Genkis srácok (aki nem látta a filmet: a Tigris és Sárkány harcainak egyik



alapeleme volt a repkedés, és a valós fizika teljes mértékű ignorálása). Mivel a filmet eredetileg a *Sony Pictures* forgalmazta, erősen Playstation 2 exkluzív lesz az anyag – a korábban tervezett PC-s ver-



zió a hírek szerint soha nem készül majd el. Kapunk viszont GBA változatot, ez a „nagygépes" verzióval nagyjából egy időben fog megjelenni. Augusztus magasságában várjuk, Európában az Ubi Soft forgalmazza majd.

AMPED 2 (XBOX)

Az **Amped** az Xbox kezdőkínálatának korrekt darabjaként vonult be a játékosok emlékezetébe: trükkös, de a való világ szabályait jól másoló (nem a valóságshow, hanem a viszonylag realisztikus fizika értendő alatta :-) hódeszkás játékot kaptunk a Microsoft háza tájáról. Az **Amped 2** minden szempontból tovább lép: a grafikát felturbózták, vaskos Xbox-Live támogatás került beépítésre, hallgathatjuk



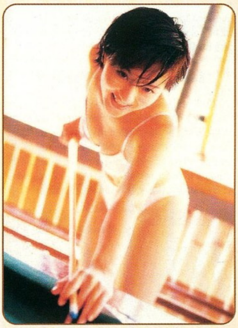
a merevlemzre felmásolt zenéinket (a játék alapból 300 (!) zeneszámot kínál), és a pályákat továbbra is Chris „Gunny" Gunnarson (elismert snowboard pályatervező) segedelmével alakították ki. Pontos megjelenési dátummal még nem szolgálhatunk, de valamikor az idén számíthatunk rá.

MOTION GRAVURE (PS2)

A **DOA: Xtreme Beach Volleyball** bebizonyította, hogy felnőtt(ebb) játékosok körében igenis van igény a finom, enyhén sikamlós erotikára. A Sony most a hagyományos játékoktól elvonatkoztatva, és az interaktív képnézegetés felé kacsingatva próbálja ki magát – a nói test minél látványosabb bemutatásának területén. A **Motion Gravure** tulajdonképpen egy fotókkal jócskán teletömött DVD, ahol a PS2 analóg karjainak segítségével zoomolhatunk ki-be néhány népszerű helyi modell (az első DVD-n: Megumi, Hiroko Mori, Tomomi Kitagawa és



Harumi Nemoto) izgalmas domborulatai között. A zoomoláson kívül meghatározhatjuk azt is, hogy az egyes képek milyen módon alakuljanak át egymásba – ezzel fura animációs hatást lehet elérni, az egész úgy néz ki, mintha izegne-mozogna a meg-



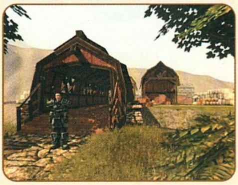
célzott néni. A sorozatot négy részesre tervezik – a DVD-ken a sok ezer fotón kívül a kishölgyek személyes adatai is megtalálhatók, méghozzá nyomtatható formában. A Motion Gravure tipikusan az a játék, amit Európában (pontosabban: Japánon kívül) soha nem fognak forgalmazni – amit roppant mód sajnálunk, lévén hogy rendkívül csinosak a lánykák. **(Majd megrendeljük, kerül amibe kerül, no para! Martin :)**

FABLE (XBOX)

A névváltoztatáson átesett (korábban Project Egonak hívták) **Fable**-el elég régóta nem foglalkoztunk már – a mostani hírrovatban úgy is van két Molyneux nevéhez köthető project, társítsunk hát hozzájuk egy harmadikat! A Fable története a varázslatos Albionban kezdődik: kicsiny gyermek vagy még, mikor apád (aki foglalkozását tekintve hős – mennyivel jobb meló, mint a vízvezeték szerelő!) távollétében gonosz idegenek elrabolják anyádat és húgodat. Elindulsz hát, hogy kiszabadítsd őket, és hamarosan szörnyű titokra derítesz fényt: Albionban a legsötétebb Gonosz munkálkodik, amely (aki?) a nemes hősöket, őrjöngő, egy mást lemészároló vadállattá változtatja. Apád megpróbált neki ellenállni – és ez lett a veszte. A Fable az ígértek szerint teljesen szabadon enged Albion világában: oda mész, ahová akarsz, azt csinálsz, ami neked tetszik – még a sztorivonalat (a Gonosz felkutatását és kíméletlen agyonverését) sem kell követned. A játék igazi vonzereje ez a szabad fejlődés: ha jóságos, bölcs és megbocsátó, akkor Akaratod megerősödik, és szerencsés



esetben egy szúrós pillantásodtól a porba hullanak az ellenfeleid. Lehetsz gonosz és kíméletlen: ekkor rettegni fognak tőled, és rémtetteidet távoli földeken is mesélni fogják. A jellemed a karaktered kinézetére is kihat majd. A gonosz karakter kopasz, tetovál,



éles fogai vannak – a jóságos viszont szépen öregszik, hosszú hajat növeszt, és rendkívül bizalom gerjesztően néz ki. A csatákban szerzett sebesüléseid behegednek ugyan, de nyomuk örökre ott marad. A karcolás, melyet bohó ifjúkorodban egy párbajban szereztél, ötven évesen is ott virít az álladon.

A harcok megvalósítása valós idejű, a fejlesztők szerint leginkább a Soul Calibur vagdalkozásaihoz lesz hasonlítható, azaz az alap támadásokon kívül számos speciális mozdulat elsajátítására és alkalmazására nyílik majd alkalmunk. A Fable grafikailag nagyon ott van a szeren, az egyik legígéretesebb vizuális porcióval rendelkező játék a jelenlegi Xbox felhozatalból Pontos megjelenési dátum még nincs, de ha minden igaz, még az idén játszhatunk vele.

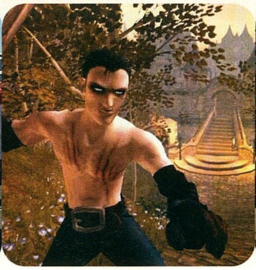
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION (XBOX)

Ha mennyiségi sorrendet kéne felállítani a szerkesztőségbe beérkező „Mikor lesz már XYZ játék konzolra....?" kezdetű levelek között, akkor az Aliens vs. Predator egészen biztosan elvinné a pálmát.



A pécét nyúzó kartársak már kétszer is egymásnak ugraszthatták a három vérszomjas fajt (ember-alien-predator szentháromság) egy-egy izgi FPS keretében, konzolon viszont a szénné halasztott (és azóta gyaníthatóan teljesen törölt) **Aliens: Colonial Marines**-on kívül nem hallhattunk a nyáladzó dögökről és az őket vadászó ragadozókról. A helyzet









most megváltozik: a Fox Interactive jóvoltából érkezik Xbox-ra az Aliens vs Predator Extinction – ez a hír szebbik fele. A csúnyábbik meg az, hogy nem jó kis FPS, vagy dögös akciójáték a drága, hanem RTS, azaz valós idejű stratégia. Őszintén szólva sokféle szcenáriót el tudunk képzelni egy ilyen műfajú játéknak (még kicsiny virágoskertet is – lásd Pikmin), de az Alien-Predator összecsapás nem tartozik közéjük. Az első meglepetésen túl lássuk a tényeket: a három faj teljesen különböző fegyverarzenállal, és koponyánként tízféle fejleszthető egységgel rendelkezik majd – az alienek ugyebár fizikai fegyverek nélkül, de nagy tömegben és gyorsan regenerálódva nyomulnak; a Preadtorok a high-tech technológiát villogtatják, míg az emberek (pontosabban: Marines, tengerészgyalogosok) a jó öreg elsöprő tűzerőben bíznak. Filmekben/regényekben eddig még



nem tapasztalt egységek is felbukkannak majd, kapunk például Alien Carriert (az vajon mi lehet?), Predator Hydrat, vagy Marine Snipert is.

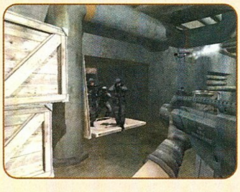
Grafikailag az első képek alapján elég kis közepes az anyag, őszintén reméljük, hogy a nyárra datált megjelenésig még csinosítanak rajta valamicskét. **(Közepeeeees? Meghalok érte, ideveleeee! Martin)**

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

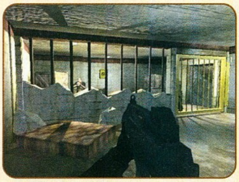
Végre, SWAT játék konzolokra! Aki játszott annak idején a SWAT harmadik epizódjával, az tudja, hogy mire a nagy lelkendezés – igazi hardcore taktikai lövöldéről van szó, ahol a rendőrségi elit kommandót irányítva kell rázós szitukat megoldanunk a



fogolyszabadítástól kezdve a terroristák által megszállt épületek kipucolásáig (sőt, ez egyik misszióban még egy atombombát is hatástalanítani kellett :-) A **SWAT: Global Strike Team** ugyanez,



csak alaposan felgyúrt grafikával, akciódúsabb küldetésekkel és ami az egészben a legjobb – hangirá-



nyítással. Ez azt jelenti, hogy amikor csipet csapatunkkal egy ajtó elé érünk, akkor elegánsan felszólíthatjuk John Smith tizedest, hogy ugyan már legyen olyan kedves, és zúzzon be egy villanógránátot, mielőtt mindenki berohanna lövöldözni a sötétbe. A headsettel nem rendelkező versenyzők (Xbox-on a Communicatort, míg Playstation 2-őn a SOCOM-hoz mellékelt fejhallgató+mikrofon párost támogatja a SWAT) opcionálisan a D-paddel osztogathatják a parancsokat – de az persze nem olyan cool, mint élőszóban kommandírozni a harcostársakat. Csapatunk egyébként maximum három főből állhat, és huszonegy misszión keresztül fékezhetjük meg a mindig rosszban sántikáló terrorista bácsikat. A játékot az Argonaut fejleszti és a Vivendi Universal forgalmazza, Playstation 2 és Xbox desztinációval – a Cube tulajok most kimaradnak a mókából. A grafika a látottak alapján jeles, türelmetlenül várjuk az év végére datált megjelenést.

LOST KINGDOMS 2

A Lost Kingdoms a Gamecube kínálatának kellemes, sokak által zseniálisnak tartott (a hírszerkesztő annak idején öt pontot adott rá – azóta is komoly vitái vannak miatta :-) darabja volt – ügyesen töltötte be az űrt az RPG-kre kiéhezett Cube-os közönség számára a Zelda megjelenéséig (oké: a Zelda sem az a klasszikus értelemben vett RPG, de a Lost King-



doms sem volt az). A játékot fejlesztő From Software látott annyi potenciált az anyagban, hogy megkockáztasson egy folytatást: a második rész alakulását elnézve helyesen tették.

A második rész kezdetén 200 évvel az első epizód eseményei után járunk. A világban béke honol, hála egy nagy erejű varázstárgynak, a Kulcsnak, melynek segítségével az éppen uralmon lévő Királynő nem csak a szörnyeket, de a legendák szerint magukat az isteneket is uralni tudja. A rosszfiúk neve ezúttal Charent – ügyes kezű mechanikusok ők, aki hosszadalmas munkával elkészítik a Kulcs pontos mását. A másolat ugyan nem ruházza fel őket olyan hatalommal, mint az eredeti Kulcs, de pont elég ahhoz, hogy szörnyhordákat az uralmuk alá hajtva romlásba döntsék a békés Argwyll királyságot. Hősnőnk, az ifjú Tara (az RPG protagonistáira vonatkozó íratlan szabály szerint hányatatott sorsú árva gyermek, akit tolvajok neveltek fel) feladat lesz, hogy megakadályozza az invázióit, és móresre tanítsa a rosszban sántikáló ezermestereket, és az őket szolgáló szörnycsapatokat.

A játék alapfelállása maradt a régi: kártyákat kell gyűjtögetnünk, és a kártyák segítségével kell harcolnunk. A csaták most jóval monumentálisabbak lesznek: egyszerre akár 200 ellenféllel vehetjük fel a harcot – és ezek nem csak a korábban már megszokott gyalogos csontvázak lesznek, hanem komolyabb fiúk – állítólag néhány méretes sárkány is tiszteletét teszi majd a csatatéren. Az új Card Transformational Ability-nek köszönhetően akár szörnyekké is átalakulhatunk – a metamorfózis néhány feladat



megoldáshoz szükséges lesz. Mint ahogy az a mellékelt képeken is látható, a grafikai jelentős kozmetikázáson esett keresztül – az első rész egyik legnagyobb problémája pont az volt, hogy néhol úgy nézett ki, mint egy pofásabb N64 játék. A From szerint minimum 30 tiszta játékóra rejlik az anyagban, és akkor a kártyacserélgetős multiplayer móduszokat még ki sem próbáltuk. Lapzártakor érkezett a hír, hogy játékot Japánban a Nintendo fogja forgalmazni, ott május 23-án, míg az Egyesült államokban 10 nappal előbb, május 13-án jelenik majd meg.

MONSTER HUNTER (GBA)

Az e havi GBA újdonságok közül egy mélyen a retro-bödönbe belenyúló versenyzőt szemeltünk ki magunknak bemutatás céljából: ő lenne a **Monster Hunter**. A játék mögött az a Scott Campbell (nem keverendő össze a hasonló nevű amerikai filmszínésszel) áll, aki korábban például a Falloutot, a Myth harmadik részét, vagy az érdemtelenül elfeledett 3DO-s Killing Time-ot kreáló csapatok oszlopos tagjaként már bizonyította, hogy van némi köze a játéktervezéshez. Az úriember most a Contraband zászlója alatt hajózik, és a tavaly pécére és Macintoshra kiadott Monster Hunter GBA-s inkarnációjával az egyszerű, de nagyszerű stílusban akar maradandót alkotni. A Monster Hunter egy felülről szemlélt labirintusban játszódik, ahol protagonistánk (meglepetés: ő a Szörnyvadász) mindenféle értékes csecsebecséket szólít magához. A nehezítő tényezőt a szörnyek jelentik, melyeket a „szörnytermelő kutak" folyamatosan köpnek ki magukból. A kutak persze elpusztíthatók, de csak akkor ha, (egyes számú csavar) megöltük a belőlük kibújt szörnyet. Ez nem lesz olyanegyszerű, mivel (kettes számú csavar) a fegyverünkben



csak egy lövedék található, ha azt ellőttük, mehetünk újratölteni. Ez még mindig nem lenne probléma, de ráadásul (itt jön a hármas számú csavar) az egyes szörnyfajták csak a hozzájuk tartozó lövedékkel pusztíthatók el. A végső cél a pálya megtisztítása, és az összes kincs begyűjtése. A dolog egyszerűnek hangzik, de a pécés verzió kipróbálása után azt kell hogy mondjuk: a Monster Hunter bizony komoly stratégiai és ritmusérzéket követelő játék. Mivel a játék egyemberes projekt, nem tudni, hogy mikor jelenik meg – ettől függetlenül érdemes lesz rá várni, mert nagyon egyedi és okos anyag.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME (PS2, XBOX, GC)

Az Ubi Soft körülnézett a jól tejelő sorozatai tájékán: a Raymanből most jött harmadik rész (rögtön be is jelentették a negyediket) a Splinter Cellt is folytatni fogjuk – hoppá, hoppá, hiszen itt van nekünk a jó öreg Prince of Perisa széria, az már kétszer bejött (egyszer meg nem), régen volt, szép volt, jó volt – folytassuk!

A negyedik epizód a **Prince of Perisa: Sands of Time** címet kapta a keresztségben, és az az Ubi Soft Montreal fejleszti, akiket mostanság nagyon szokás ajnározni Sam Fisher bácsi kalandjainak képernyőre álmodásának okán. A sztori elején ifjú hercegként domborítunk, aki marha jól érzi magát az apuci által eldádázott Maharadzsa palotájában. De jön a gonosz Vezír, és egy mágikus tőr segítségével szélnek ereszti az Idő Homokját – az pedig romlást hoz a világra. Hercegünk összekapja magát, szablyát ragad, és elindul rendet csinálni. Az ötlet nem friss keletű, az Ubis arcok állítólag már 2001 közepe óta agyalnak a dolgon, de csak most jutottak el odáig, hogy nekiálljanak. Jó hír, hogy a



kiadónak sikerült meggyőznie (vaskos euró-kötegeket látunk lelki szemeink előtt) az eredeti játékok kiagyalóját, Jordan Mechnert is, hogy aktívan közreműködjön a munkálatokban. A fentebb említett „negyedik epizód" sem teljesen állja meg a helyét: az Sands of Time ugyanis nem a korábbi sztori folytatása, hanem teljesen önálló játék. Év vége környékén lesz érdemes érdeklődni felőle a szoftverboltokban, a jelek szerint jön mindenre, amin manapság játszani lehet.

MAZSOLÁZÓ

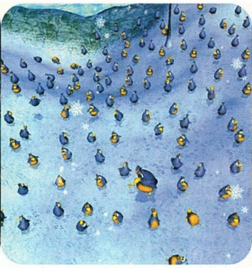
A HÁBORÚ ÉS A JÁTÉKOK

Úgy tűnik, mi sem menekülünk meg attól, hogy az éppen most zajló (értendő ez a hírrovat írásának idejére – mire a lap kijön, lehet, hogy már vége az egésznek) iraki háború beverekedje magát valahogy a híreink közé. Az apropó: az Egyesült Államokban nagy mértékben megnőtt a kereslet a témához kapcsolódó szoftverek iránt. A jelenleg kereskedelmi forgalomban lévő játékok közül a tavaly megjelent **Conflict: Desert Storm** profitál legjobban az eseményekből – a maga idejében igen szerényen teljesítő játékot (nagyjából 150 ezer példányt adtak el belőle) most gyakorlatilag szétkapkodták, több amerikai játékbolt a teljes raktárkészletétől megszabadult pár nap alatt.

HA EGY ÜZLET BEINDUL...

A **Def Jam Vendetta** zenei hátterét összebarkácsoló *Island Def Jam* zenei kiadó jó promóciós lehetőséget lát a videojátékokban: a kiadó istállójába tartozó előadók (DMX, Scarface, Method Man, Ghostface Killah, Ludacris, Redman) újabb játékok zenei anyagához is szívesen adják majd a nevüket és számaikat. Játékcím javaslataink a minél nagyobb siker érdekében: Def Jam in Baghdad, Def Jam Vendetta 2: Revenge, Def Jam Revolution Third

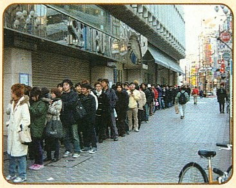





Mix: Los Angeles, és végül (kizárólag a japán piacra) Def Jam Vendetta EX Turbo Champions: The Last Challengers.

FFX-2 PREMIER JAPÁNBAN

Március 14-én megtörtént a **Final Fantasy X-2** japán premierje. A különösen korán nyitó boltok (a *Yodobashi Camera* reggel hatkor már nyitva volt, hogy kiszolgálja a munkaidő kezdete előtt vásárolni óhajtókat) előtt általában hosszú sorok kígyóztak, míg a normális nyitva tartáshoz ragaszkodók (pl. a Softmap) esetében jóval mérsékeltebb volt az érdeklődés (a Softmapnél ez egy darab vásárlót jelentett a nyolc órai ajtónyitás után). A játék hivatalos premierjét a „kultikus” (itt mutatták be annak idején a PS2-őt és az Xbox-ot is) Tsutaya-szoftveráruházban tartották: a sorok természetesen itt voltak a leghosszabbak. Az eseményről tudósító *Gamespot* a japán munkatársa szerint a pár éve még jellemző hatal-



mas tömegek mostanra rendre elmaradnak a nagyobb címek megjelenésekor: egyrészt komoly gazdasági recesszió van, másrészt meg az emberek most már sokkal inkább a nagyobb szupermarketekben vásárolnak játékot – a kisebb, videojátékokra specializálódott boltok kínálata iránt érezhetően csökkent az érdeklődés a Felkelő Nap országában. A *Square* mindezek ellenére bizakodóan állt a dologhoz: kezdetnek 1.8 millió példányt szállítottak a **Final Fantasy X** folytatásából – melyből az első nap rögtön el is adtak 1.2 milliót.

A HÓNAP PLETYKÁI

Pletyka Numero Uno: megdöbbentő hírrel szolgált az *Official Nintendo Magazine* francia kiadásának áprilisi száma: egy *Shigeru Miyamoto*-val készült interjú alapján azt állítják, hogy a **Metal Gear Solid 4** Gamecube exkluzív lesz. A dolog rendkívül gyanúsnak tűnt: a Metal Gear Solid első részének Cube-os remake-je eldöntött tény, de a negyedik részről még soha, sehol nem hallottunk. *Hideo Kojima* pár hete nyilatkozta, hogy már a harmadik részt sem nagyon akarták megcsinálni a jelenlegi konzolgenerációra, és különben is, az MGS-vérvonalat maximum trilógiává akarják bővíteni, további folytatások ötlete még csak fel sem merült. A *Konami* az idei E3-on fogja bemutatni a harmadik részt, ami az MGS3-at tekintve valószínűleg 2004-es megjelenést jelent – ilyen fejlesztési idővel (és az eredeti csapat közreműködésével) számolva egy esetleges negyedik rész 2006 környékén érkezne – addigra pedig a Gamecube már erősen kifutja magát (és a nagy N tervei szerint már nem a Cube lesz a cég zászlóshajója, hanem az azt követő új Nintendo-konzol). A francia Nintendo Magazine egyébként már korábban is írt vulkanikus nagy marhaságokat (a Golden Sun állítólagos Cube-portjáról pl.), szóval éltünk a gyanúperrel, hogy most is kacsa az egész.

A *Nintendo* francia részlegének PR főnöke, *Mathieu Minel* másnap már cáfolta a Metal Gear Solid 4 Gamecube elkötelezettségét. Minel szerint „rövid ideig valóban ilyesmi tűnt valószínűnek”, de a dolog soha nem volt biztos – jelenleg pedig nincs napirenden. A francia úr védte egy kicsit a hírt közlő hivatalos francia Nintendo magazint, miszerint „nem ők tehetnek róla, egyszerűen csak közöltek egy meg nem erősített információt”.

Pletyka Numero Due: a Xenosaga második epizódja (a sorozat hat részesre volt tervezve, a kultikus Xenogears az ötödik epizód) állítólag a *Der Aufstieg des Gottes* (Az Isten felemelkedése) alcímre fog hallgatni. Cool cím, imádjuk!

NIN ZENÉSZ A MÁTRIX-BAN

A Nine Inch Nails egyik alapító tagja, *Chris Vrenna* is játékzene-írásra adta a fejét (a másik delikvens ugyebár maga a nagy Trent Reznor, aki az első Quake, és a jelenleg készülő hármas sorszámú Doom zenei anyagát dobta össze) Az úriember egyébként korábban remixelt – pl. a U2 **Elevation**-jét a Tomb Raider mozifilm számára – és zenei producerkedett is. A mi Chris barátunk az **Enter the Matrix** zenéjének tető alá hozásában vállal majd szerepet. Vrenna ugyan csak egy tracket vállalt be, de annak legalább izgalmas címe van: *Take The Pill*. Az **Enter the Matrix** még mindig multiplatform, és május 15.-én, a **Matrix Reloaded** premierjével egy időben támadja be a tengerentúli üzleteket.

ÚJABB „JÁTÉKOS” MOBILTELEFON: B’NGO

Még meg sem jelent a Nokia mobiltelefon/handheld hibridje, az *N-Gage*, és máris kihívóra akadt brit *TTPCom* saját fejlesztésű masinájának személyében, mely a meglehetősen röhejes (sorry a prejudikációért, de tényleg az – hogy lehet egy modern mobil multimédiás játékszert a nyugdíjasok kedvenc szórakozásáról elnevezni?) **B'ngo** névre hallgat. Az új jövevény paraméterei hasonlóak a Gameboy Advance-hoz, a játékok a cég által fejlesztett engine-t (Wireless Graphic Engine) használhatják, a 176x220 pixeles, 16 bit színmélységű színes ké-



pernyő alatt egy ARM7 fedőnevű mikroporesszor dolgozik, melyhez a játékokat az Internetről letöltve, vagy flash-kártyán is adagolhatjuk. Támogatja a GPRS és BlueTooth technológiát – ergo lehetőség lesz az N-Gage-hez hasonló online multiplayer játszadozásra is.

A B’ngo nem csak játékkonzol, hanem háromsávos mobiltelefon is, mellyel küldhetünk és fogadhatunk MMS-t, SMS-t és EMS-t is. Az előreláthatóan borsos, 200 eurós ár meglehetősen borsosnak tűnik – valószínűleg nem csak a mi vékonyka magyar pénztárcánknak. Hiába a játékgép, ha a mobiltelefon akkora, hogy két kézzel kell fogni – akkor már sokkal inkább a kompaktabb (és drágább :-) N-Gage, vagy még inkább a GBA SP.

TOVÁBBI BANDÁK AZ AMPLITUDE-BEN

Tovább bővült az **Amplitude** (ami ugyebár a nagyszerű Frequency egyenes folytatása bír lenni – további részletek az **576 Konzol** márciusi számának hírrovatában) zene-kínálata. Már eddig is nagynevű zenészek (Baldwin Brothers, Blink 182, David Bowie, Dieselboy, Garbage, Herbie Hancock, Logan 7, Mekon, Papa Roach, P.O.D., Quarashi, Weezer) adták egy-egy számukat a projecthez, de most öt újabb versenyzővel bővült a lista: Pink, BT, The X-ecutioners, Slipknot és a Game Boyz is beszállt a buliba.

DOAX NUDE PATCH

Áll a botrány a **DOA: Xtreme Beach Volleyball** háza táján. A népszerű strandröplabdás bohósághoz ravasz (és finoman perverz) buherátorok nude patchet gyártottak – igen, a DOAX lánykák így gátlásaikat (és apró fürdőruháikat) levetkőzve mutogatják figyelemre méltó bájaikat a képernyőn. A patch installálása elég körülményes, de az eredmény teljesen kielégítő (minden szempontból :-) – a korrektül megvalósított textúráknak köszönhetően igazi nudista-élményben lehet részünk a tengerparton



A patch megjelenésének másnapján *Tecmo* a cég hivatalos fórumán közölte az egybegyűltekkel, hogy alaposan fenékbe billentenek bárkit, aki az enyhén perverz módosítást terjeszti, linkeli, vagy akár képeket rak ki a weboldalára az „átalakított” játékból. Mivel nem kívánunk bajszot akasztani a japán urakkal, mi sem pakolunk ki durva képeket belőle – egy finom darabot (a jó ízlés határain belül) azért közlünk, csak hogy lássátok, miről is van szó.

BEMUTATKOZIK A GAMEBRYO

Nevet váltott a NetImmerse: a népszerű middleware csomagot ezentúl Gamebryo 3D-nek illik szólítani. A NetImmerse rendkívül népszerű volt a játékfejlesztők körében: olyan játékokban használták, mint a Munch’s Odessye, vagy a még most is hegesztés alatt álló Core. A Gamebryo elsősorban a könnyen kezelhető vertex-pixel shader pluginjével és a hatalmas tömegjelenetek (lásd a mellékelt madárcsodás képünket) gyors megjelenítését elősegítő animációs moduljával szeretne kitűnni a vetélytársak közül. A Bryo egyszeri licencdíja 50 ezer amerikai dollár, az évenkénti frissítés fele annyiba, azaz 25 ezer dolcsiba fáj majd. Akik már fizettek érte: Bethesda Softworks, Mythic Entertainment, Timegate, Firaxis, Blue Fang, King of the Jungle.

IPARI HÍREK

Április elsején annak a rendje és módja szerint bekövetkezet a tavaly ősszel beharangozott *Square-Enix* fúzió. Aki aznap az 576 Onlineon azt olvasta, hogy nem egyesültek, mert áprilisi tréfa volt az egész, az maga lett megviccelve – humoros kedvünk ellenére az egyesülés rendben lezajlott. Az előző nap a Square még gyorsan emelt osztalékot (30 yen helyett 69 yent per részvény) fizetett minden részvényesének, aztán egymás nyakába borultak az Enixszel.

A *Nintendo* március 28-án bontotta fel a pezsgősüvegeket: Európában is útjára eresztették a **Gameboy Advance SP**-t. A debüt napján 400 000 példány került a boltok polcaira a nagy N népszerű zsebkonzoljának átdizájnolt, tölthető akuval és háttérvilágítással ellátott „speciális kiadásából” – az SP-t 30 millió eurós reklámkampánnyal támogatja a Nintendo Európában. A nagy múltú japán konzolgyártó/játékkiadónak szüksége van az (anyagi) sikerre: a Gamecube mind Európában, mind az Egyesült Államokban a harmadik helyre szorult vissza - a romló eladási mutatóknak köszönhetően a cég részvényei vaskos 17 százalékos csökkenést produkáltak az év eleje óta. A GBA SP európai kilátásai ugyanakkor kedvezőek: a hírek szerint az első szállítmány 30-40%-a már el is fogyott előrendelésben.

A *Konami* a 2002-es üzleti évben összesen 20 millió játékot tudott eladni: ebből 8 milliót Japánban. A legsikeresebb címek a *World Soccer Winning Eleven 6/Pro Evolution Soccer 2, a Metal Gear Solid 2: Substance, a Suikoden 3* és a kifejezetten az Öreg Kontinens számára összekovácsolt (PS1-es!) *Dancing Stage Euromix* voltak

A *Nintendo* 15 millió dollárt invesztált a high-end 3D chipeket előállító *Matrix Semiconductor*-ba. Az ügylet mögött állítólag az áll, hogy a cég fogja szállítani a következő generációs **Gameboy** lelkét alkotó grafikus processzort – az információ egyébként a mostanság feltűnően sokat nyilatkozó *Shigeru Míyamoto*-tól származik...

Még mindig a nagy N: a *Nintendo* megduplázta az amerikai Gamecube-eladásait: a 110%-os növekedést a kedvező árú Cube+játék csomagok megjelenésének tudható be. A Kocka ennek ellenére még mindig csak bronzérmes a PS2 és az Xbox mögött az amerikai gép-eladási listákon.

A *Square* nagyobb profitra számít: a tavalyi üzleti év (szerény) 4.8 milliárd yenes nyeresége után idén 11.5 milliárd yent szeretnének a elszámolás pozitív oldalán látni. Okok a bizakodásra: a **Kingdom Hearts** nagyon jó eladásokat produkált az USA-ban, az FFX-2-t pedig Japánban viszik úgy, mint a cukrot (mire ezeket a sorokat olvassátok, valószínűleg már át is lépte a 2 millió eladott példányt).

Microsoft elégedetlen az Xbox dél-koreai eladásaival: a tavaly év végi start óta csak 20 ezer konzolon sikerült túladni arrafelé. Az okok: a vásárlók a játékkínálatot szegényesnek, a játékárakat viszont magasnak találják a rivális PS2-höz képest.

Koreával ellentétben Ausztrália nagyon is szereti az Xbox-ot: eddig 260 ezer fekete masina talált gazdára. Tény: a kontinensnyi ország populációja alig 20 millió – azaz nagyjából kétszer annyi, mint kis hazánké. A lelkesen vásárló ausztrálok októberben kapják meg az *Xbox-Live*-ot a *Microsoft* március végi bejelentése szerint. A *Sony* gyorsabb volt: ők már szeptemberben leszállítják a Kenguruk Földjére az els network adaptereket.

Az *Eidos* viszont sehol nem támogatja az Xbox-Live-ot: az angol kiadó nincs lenyűgözve a Microsoft online üzleti modelljétől, és inkább nem száll be a zöld-fekete multiplayer mókuskerékbe. Nem első fecskék: az Electronic Arts jelenleg szintén távol tartja magát a Live-tól.

Az *Enix* megoldotta a két hete felmerült **Star Ocean 3** problémát (a játék makacsul fagyott): kérésre bárki kicserélheti a saját példányát egy új, bugmentesített verzióra. Ezzel párhuzamosan az összes „régi” változatot visszahívják az üzletekből – laza 600 ezer példányról van szó.

A népszerű angliai *Dixons* üzletlánc felhagy a Gamecube forgalmazásával. Az ok: nagyon keveset adnak el a Kockából, és inkább a PS2+Xbox duóra szeretnének koncentrálni. A cég máris megkezdte a raktárkészletek felszámolását: az eredeti áron, de több játékkal egybecsomagolva árulják a Cube-ot.

Liquid

XBOX LIVE

...AVAGY MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL AZ ONLINE JÁTÉKRÓL, CSAK EDDIG NEM MERTED MEGKÉRDEZNI







Az akkurátusabb Xbox tulajdonosok akár be is karikázhatják piros filccel 2003 március 14-ét a naptárban – ha másért nem, hát azért, hogy legyen mit mesélni az unokáknak ötven év múlva. A fenti időpont az európai konzolos online gaming hajnalát jelentette: ekkor debütált a Xbox Live az Öreg Kontinensen. A Microsoft ezúttal megelőzött mindenkit: a Sony online szolgáltatására még várnunk kell (Európában), a Nintendo pedig jelenleg is a csillagok állásából próbálja meg kiolvasni, hogy vajon megéri-e neki ez az egész online biznisz. A tavaly év végi amerikai Xbox Live premier után végre mi is belekóstolhatunk hát az online játszadozás gyönyöreibe – ha nem is teljesen problémamentesen. A legnagyobb gond az, hogy a Live jelenleg csak nyolc európai országban (Belgium, Anglia, Franciaország, Olaszország, Hollandia, Svédország, Spanyolország, és Németország) fut hivatalosan, más régiók lakosai még várhatnak egy darabig – a Microsoft ígéretei szerint másfél év múlva(!) a kontinens összes országában elérhető lesz a szolgáltatás. (Nekünk meg ügyesen kell népszavaznunk, és akkor mi is Európának számítunk majd – ez mostanság még nem olyan egyértelmű). Mielőtt mindenki telesírná a zsebkendőjét: kis hazánkból is lehet Live-on játszani, csak egy kis furfangos szöszmötölés, és pár járulékos kiegészítő kell hozzá. Tessék csak tovább olvasni...

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Első lépésként szükségünk lesz ugyebár egy darab Xbox-ra, méghozzá a szebbik, módosítatlan fajtából. A chippelt gépet hajtó versenyzők itt kapásból kiesnek a küzdelemből, a Live ugyanis ravasz módon detektálja és letiltja az ilyen módon a netre igyekvőket. A madarak azt csiripelik, hogy nagyon ravasz embereknek mindenféle külsőleg ki/be kapcsolható chippel már sikerült a mutatvány – de ennek tessék a net sötét bugyraiban utána nézni, a témát nem az **576 Konzol** hasábjain fogjuk kitárgyalni... :-)

Másodszor szerezzünk be egy Xbox Live Starter Kitet. A pakkot Magyarországon jelen pillanatban még nem nagyon árulják (mi nem láttunk még sehol), ergo maradt a netes megrendelés, az Angliában élő nagybácsi/Münchenbe sűrűn látogató rokonság megpumpolása, vagy végső esetben a gyors bécsi magánimport. A Starter Kit amerikai rendelés esetén 50 dollárba (Európában 59.99 Euróba) fáj, ebben benne foglaltatik az egy éves Xbox Live előfizetés, egy Xbox Communicator (fejhallgató+mikrofon), az szolgáltatást installáló szoftver és két játékdemo (a MotoGP és Whacked! demonstrációs verziói).

Harmadszor: kelleni fog nekünk egy broadband (szélessávú) netelérés, ami Magyarországon leginkább az ADSL kapcsolatot szokta volt jelenteni. Itt adódhatnak problémák, mert jelenleg a broadband kapcsolat lehetősége nem mindenhol magától értetődő – Budapesten és a nagyobb városokban általában tudunk magunknak ilyesmit szerválni, a kisebb településeken viszont kevésbé, a narrowband eléréssel rendelkezők (azaz a dial-upos felhasználók) sajna elfelejthetik a Live használatát. A szélessávú net egyébként nem csak a Live használatához lesz szükséges, a hírek szerint a Sony sem fog Európában modemes network adaptereket forgalmazni. Ha nincs még ADSL elérésed, és kifejezetten a Live miatt szeretnél egyet, akkor látogass el a Matáv (a reklámért a pénzt majd később beszedjük tőlük :-) helyi ügyfélszolgálatára, és kérdezd meg, hogy a körzetedben van e lehetőség az ADSL szolgáltatás bekötésére. Alternatív lehetőségként ott van a kábelszolgáltatók által kínált „tévékábeles" internet – ilyen gyakorlatilag csak Budapest és néhány nagyváros egyes kerületeiben található.

Ha az ADSL megvan, akkor ragadd meg azt a kábelt, ami a DSL/kábel modemet (általában fehér doboz, ebbe megy bele a „második" telefonvonal a DSL-nél, vagy a kábel a cablenetnél) a PC-vel összeköti (azt a végét, ami eredetileg a hálózati kártyába van illesztve) és nyomd bele szépen az Xbox hálózati portjába. Ez a legegyszerűbb megoldás, routeren keresztül korrekt hubot tudunk kiépíteni (amin rajta csünghet akár több PC is – valahol képünk is van róla), de mi lusták voltunk, és inkább ki/be húzogattuk – a kábelt, nem kell rögtön rosszra gondolni... :-)

A fizikális összeköttetés ezzel megvan, jöhet a szoftver felrakása. Telepítő be, a Doboz felnyomja a merevlemezre a szükséges cuccokat. A Xbox Live menüpont láthatóvá válik a Boksz menüjében – lépj is bele, és végezd el a beállításokat. Első lépésként a regisztrációs kódodat kell megadni (ezt megkaptad a Starter Kittel), jó Microsoftos szokás szerint ez egy hosszú, huszonöt jegyű kódsor. Problémás rész következik: becses nevünk, mail címünk és lakcímünk megadása. Mivel kis hazánk nem tartozik a támogatott országok közé (lásd fentebb), nem tudjuk beírni, hogy Lacházáról nyomulunk, a Fő utca 3-ból – szükségünk lesz egy valós, a fent felsorolt nyolc ország valamelyikéből származó postai címre és irányítószámra (a mailcím nem gáz, tökmindegy neki, hogy hotmailes, freemailes vagy „saját szolgáltatós" e-mailt adsz meg a regisztrációnál). Itt lépnek be ismételten a külföldi rokonok: a legegyszerűbb valamelyik külhoni haver/rokon/ismerős elérhetőségét megadni (és értelemszerűen az ő lakhelyéül származó országot megjelölni desztinációként.) Ha ezzel is megvagyunk, jön a regisztráció sokak számára legfájdalmasabb pontja: a hitelkártya számának megadása. A probléma itt az, hogy tapasztalataink szerint a Live csak komolyabb „dombornyomott" kártyákat hajlandó elfogadni (innen fogják leemelni majd a következő évi előfizetési díjat). A neten rendszeresen vásárló kispajtásokként nekünk nem jelentett problémát a megfelelő kártya felmutatása (Visa Classic volt, gond nélkül elfogadta – ismerősünk próbálta MasterCarddal, és azzal is ment), de a fiatalabb, „komolyabb" kártyával még nem rendelkező játékosoknak bizony gondjai akadhatnak a dologgal. Megoldás: tessék megkérni apucit/anyucit, hogy adják meg a családi credit/debit kártya számát (és előre deklarálni, hogy nem pornóoldalra akarunk előfizetni vele :-).

Utolsó fázisként állítsuk be a net-elérésünk jelszavát, és válasszuk ki az általunk preferált Gamertaget.

A Gamertag egy nicknév – a Live ennek alapján azonosít minket, és minden játékban ezen a néven fogunk szerepelni. Jól fontoljuk meg, hogy mit írunk be, mert a későbbiekben ezt már nem lehet megváltoztatni (később azt is elmeséljük, hogy miért nem). Ezzel gyakorlatilag készen is volnának a beállításokkal, lehet menni játszani.

A BEVETÉS

Mielőtt nagyon belebonyolódnánk a játékba, szereljük fel szépen magunkra a Starter Kithez kapott Communicatort (ez a fülhallgató+mikrofon, ugyebár). A szerkentyűt a kontrollerbe kell csatlakoztatni. Ügyes húzás, hogy a hangerő-szabályzón kívül egy mute gombot is implementáltak rá, így ha játék közben sürgős beszélnivalónk támad (bejön a barátnő, ki kell zavarni a macskát, vagy csörög a telefon) akkor elnémíthatjuk a mikrofont, és nem fogja rajtunk kívül még tizenöt ember végighallgatni az asszonypajtás szokásos „már megint játszol, ahelyett hogy..." kezdetű mondókáját. A headset egyébként kényelmes viselet, jól dizájnolt és megfelelően beállítható – a pécés világban már ezért legombolnák a teljes Starter Kit árát az emberről. Jópofa lehetőség a hangunk „maszkolása" (voice masking), melynek segítségével többféle módon eltorzíthatjuk az eredeti hangunkat (gyarló emberek vagyunk: rögtön az jutott eszünkbe, hogy milyen jókat lehetne telefonbetyárkodni a segítségével). Játék közben mondjuk nem nagyon használtuk, mert hosszútávon elég idegesítő (és röhejes) ha cérnavékony hangon osztogatjuk a parancsokat a csapattársaknak a Ghost Reconban.

Most jön a lényeg: kezdjünk el játszani! Ha nincs kéznél Xbox Live-ot támogató játék, akkor a demókkal is elég jól el lehet szórakozni. A Whacked! meglehetősen bugyuta, a MotoGP viszont fantasztikus, nem véletlenül volt a tavaly november végén indult Live-tesztfázis közönség-kedvence. A demóban három pályán lehet nyomulni, a más pályákat futtató szervereken csak „ghost" módban versenyezhetünk. Az igazi mókát persze a teljes játékok jelentik. Ha már egyszer pénzt adtál ki a Live-ért, a MotoGP beszerzését mindenképpen ajánljuk.

Az Xbox Live-os játékok multiplayer felülete hasonló, a rendszer leginkább a népszerű pécés server-browserek (Gamespy, All Seeing Eye) felépítéséhez hasonlít. Magyarul: nincs központi játékszerver, hanem szerver-kliens alapú az egész. A multiplayer szekcióba belépve mi is indíthatunk szervert (ilyenkor meghatározzuk, hogy melyik pályán, hány játékossal, milyen játékmódban kívánunk játszani) és várjuk a hozzánk becsatlakozó játékosokat. Kliensként több lehetőségünk is: aki villámgyorsan játszani akar, az válassza Quickmatch-et. Ahogy neve is mutatja, ez egy „gyorsmeccs" opció, ahol a gép villámgyorsan kiválaszt nekünk egy szervert (egyéb preferenciáktól függetlenül) és máris indulhat a küzdelem. Kevésbé hamari (copyright by Szilszakáll) játékosok az Optimatch opciót válasszák. Itt gyakorlatilag minden beállíthatunk tetszés szerint: a Live az általunk megadott feltételek (játékosok száma, pálya, játékmód, preferált nyelv) szerint szűkíti a keresést, és végül felsorolja az ennek megfelelő szervereket. Ha megvan a kívánt szerver, egy „előszobába" (lobby) kerülünk. Ez nagyon hasonlít pl. a Battle.net hasonszőrű „várakozó csarnokához": elvégezhetjük az utolsó beállításokat, és dumálhatunk a többi playerrel a játék elindulásáig (amit a szerver létrehozója kezdeményez majd). Apropó, dumálás: természetesen játék közben is folyamatosan tudunk beszélni – ez kegyetlenül megdobja a hangulatot. Mi például még soha nem halottunk annyi ízes német nyelvű káromkodást, mint egy (számunkra) jobban sikerült MotoGP futam alatt...

Hasznos szolgáltatás a Barátok Listája (Friends List): a saját baráti körünket, vagy a korábbi játékok során megkedvelt ifjoncokat gyűjthetjük itt egy helyre (itt van jelentősége az állandó nicknévnek: tudni fogjuk, hogy szomszéd Pistike minden esetben MegaKillerGod néven keresendő). A felcsatlakozáskor látni fogjuk, hogy közülük ki és mit játszik éppen. (Újabb párhuzam a pécés világból: hasonlóan működik a dolog, mint az ICQ contact-listje.) Ez azért előnyős, mert így nagyon könnyű összehozni egy baráti Ghost Recon partit: csatlakozhatunk a haverok által már megkezdett játékhoz, vagy meghívhatjuk őket a saját játékunkba. Az állandóan rosszalkodó egyének (típuspélda: a saját csapattársaikat irtó player-killerek) bejelentésére is van mód, ezeket az urakat általában hosszan tartó eltiltással szokták jutalmazni (Jó tanács: soha ne tegyetek ilyet, mert az állandó Gamertag miatt nagyon könnyen és gyorsan elterjed az ember rossz híre a közösségben – a közutálatnak pedig ugyebár senki sem szokott örülni). Már csak azért is érdemes jól teljesíteni, mert létezik Ranking List (ranglista) is: ezen a különféle játékokban kiemelkedő eredményt elért játékosok versenyeznek egymással a minél jobb helyezésekért – meggyőződésünk, hogy cikkünk után hamarosan több magyar szereplője is lesz az élbolynak. :-)

A TAPASZTALATOK

A Liveot két ADSL kapcsolaton keresztül is kipróbáltuk: az egyik a hagyományos 384/64-es (letöltés/feltöltés ráció kilóbitben) elérés, a másik pedig egy megnövelt sebességű 512/128-as kapcsolat volt. A kettő között lényeges sebességkülönbséget nem észleltünk, de a szerver-kliens architektúra miatt mindig inkább annak érdemes létrehoznia a játékot, akinek nagyobb a feltöltési sebessége – korábbi Counter Strike-os tapasztalataink alapján a magas feltöltési rátával rendelkező kábelneteseket érdemes felkérni erre a szerepre.

Komolyabban három játékot nyúztunk: a MotoGP-ről már ódákat zengtünk fentebb, a Ghost Recont szintén érdemes kipróbálni (utánozhatatlan hangulata van annak, ahogy a mesterlövész csapattárs hathatós közreműködéséért könyörgünk egy tűzharc kellős közepén), és Az Unreal Championship sem rossz darab – bár az utóbbival azért voltak gondok (a nagyobb pályákon **enyhén** akadozott), de ez valószínűleg inkább a játék sara, mint a Live-é.

Lagot (a netes kapcsolat lassúsága/kihagyása miatt létrejövő belassulást) nem tapasztaltatunk (vagy csak nagyon ritkán), és legnagyobb meglepetésünkre a folyamatos dumálás sem akasztotta meg a játékot.

A jelenlegi Live-os játékkínálat nem túl bőséges (szerintünk a három fent említett címen kívül még a MechAssaultra érdemes hosszabb pillantást vetni), de a jövő rendkívül bíztató: a Microsoft egy éven belül ötven(!) Live-kompatibilis játék megjelenését ígéri, köztük olyan nagy nevekkel, mint a Halo 2, Counter-Strike, a Star Wars: Galaxies, vagy a Project Gotham Racing 2.

Nagy kérdés az Electronic Arts sportjátékainak online jövője. Az EA ugyanis jelenleg nem kíván részt venni az MS multiplayer mókájában – a pletykák szerint nagyon nem tetszik nekik a játékok után fizetendő kötelező MS-részesedés, és valószínűleg inkább a Sony online szolgáltatása felé kacsingatnak.

A Live-on nem csak játszani lehet, hanem lehetőségünk nyílik bonusz cuccok letöltésére is. Ilyen például az új Splinter Cell pálya, vagy a MechAssault-kiegészítő. Ezek teljesen ingyenesek, és kellemesen meghosszabbíthatják egy korábban már megunt játék élettartamát.

Érdemes tehát beszerezni az Xbox Live Starter Kitet? Persze, mindenképpen! Az online multiplayer még csak most ébredezik a konzolok világában, és Microsoft szolgáltatása kitűnő példa arra, hogy hogyan kell egy ilyen online játékbirodalmat normálisan összerakni. A Live gyors, könnyen kezelhető, átlátható, és olyan kényelmi szolgáltatásai vannak, melyek minden játékos igényeit ki fogják elégíteni. És ez még csak a kezdet...

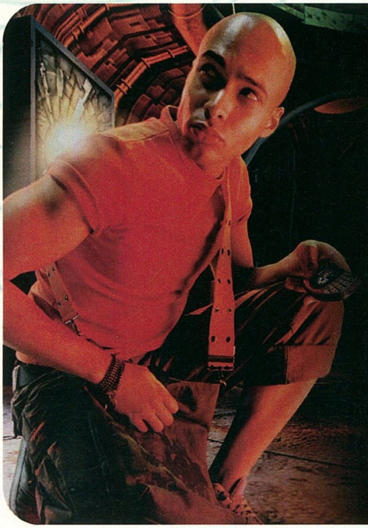
Liquid




Cable/DSL modem


ACTIVATION
SUBSCRIPTION CODE
CONTINUE
BACK
SELECT


XBOX
LIVE
Starter Kit
Play Online NOW
•12 months of Xbox Live™
•Xbox Communicator headset
•Online demo of Whacked! and MotoGP
Jouez en ligne MAINTENANT
•Un an de service Xbox Live™
•Un casque Communicator Xbox
•Versions démo en ligne de Whacked! et MotoGP
Nu Online Gamen
•Jaarabonnement op Xbox Live™
•Xbox Communicator headset
•Online demo-versies van Whacked! en MotoGP
Spela online NU
•12 månader med Xbox Live™
•Xbox Communicator-headset
•Demoversioner online av Whacked! och MotoGP
Xbox Live Starter Kit
Starter Kit Features:
Avantages de la trousse de démarrage:
Con el Kit de inicio podrá:
XBOX
LIVE
Starter Kit
Kit de démarrage Xbox Live™
Xbox Live™ startpakket
Xbox Live™-startpaket
Microsoft
XBOX
LIVE
Microsoft
Starter Kit Disc
Disque du kit de démarrage
Startpakket disc
Skiva med startpaket
XBOX
Microsoft



NOKIA N-GAGE
A MOBIL JÁTÉKOK ÚJ GENERÁCIÓJA?

„Szenzációsan el lehet ütni vele az időt. Sokkal egészségesebb elfoglaltság, mint szivarozni, vagy egyszerre felhajtani két liter kávét". Az idézet Anssi Vanjokitól, a Nokia elnökhelyettesétől származik. A finn úr természetesen a cég új, játékokra kihegyezett mobiltelefonjáról, az N-Gage-ről beszél. Az N-Gage ugyan valószínűleg senkit sem fog leszoktatni sem a dohányzásról, sem a napi öt csésze kávé felhörpintésről, de könnyen meglehet, hogy termetes hullámokat kavaró követ dob a mobil videojátékok jelenlegi állóvizébe. Igen, állóvizet írtunk: a Gameboy Advance ugyan remek kis szerkezet (és a GBA SP, ha lehet, még remekebb), de technikailag önmaguk mögött járnak. A GBA mögött álló technológia nem sokban különbözik attól, amit már a kilencvenes évek első felében már láthattunk (tessék csak a Game Gearre, vagy az Atari Lynx-re gondolni). Az akkori zsebkonzolok nagyobbak voltak ugyan, rengeteg energiát szippantottak magukba, de vizuálisan egy szinten mozogtak a manapság divatos Nintendo-masinával. A nagy N elkényelmesedett a handheld-piac csúcsán: akkor, és olyan újításokat dobnak piacra, amit és amikor csak akarnak – nincs erős konkurencia (éppen a múlt hónapban számoltunk be a Wonderswan haláláról, és a koreai Gamepark 32 sem tudott jelentős hídfőállásokat kiépíteni magának), aki a japán óriás sarkát taposva ösztönözné őket a fejlődésre. Valószínűleg nem járunk távol az igazságtól, ha azt mondjuk, hogy mára már minimum PS1/N64 szintű vizuális világ lenne elvárható egy hordozható masinától – ehelyett egy felpiszkált SNES-t hordunk a zakózsebünkben. Félreértés ne essék: a GBA nagyszerű játékszer, szeretjük minden porcikáját, csak egész egyszerűen nincs kedvünk újból kivárni a klasszikus Gameboy életciklusát (közel 10 év) az újabb handheld-generáció megjelenéséig. Versenyt akarunk! Véreset, nagyot, és látványosat.



ÚJ FIÚ A GRUNDON

A márciusi 576 Konzol hírrovatában már közöltünk egy gyors specifikációs listát – engedelmetekkel ezen most nem megyünk még egyszer végig. Lássuk inkább az N-Gage mögött meghúzódó technológia fontosabb elemeit a rivális Gameboy Advance fényében. A külcsínnel itt sincs gond: a Nokia régi játékos a szakmában, tudják, hogy miképp kell kinéznie 2003-ban egy hordozható elektronikus eszköznek. Az N-Gage legalább olyan szexi, mint az SP – csak éppen másképpen. Az SP egy PDA-re emlékeztet, az N-Gage pedig tökéletesen beleillik a Nokia által eddig követett mobil-dizájnba: semmi szögletesség, szép, lekerekített formák mindenütt. A képeken nem látszik, de a Nokia szerkentyűje valamivel keskenyebb, és kevésbé széles, mint a klasszikus GBA, azaz az SP-hez hasonlóan kitűnően alkalmas ing/zsakó/nadrágzsebben hurcolásra. Belső erőforrások tekintetében az N-Gage bizonyos szempontból messze leköröz a vetélytársát – bizonyos szempontból pedig jelentősen elmarad mögötte. A masina lelkét alkotó 104 MHz-es StrongARM processzor Symbian operációs rendszer alá pakolja az erőforrást, az oprendszer egyébként teljes Java-támogatással rendelkezik. A Nokia handheldje valamivel könnyebb, mint a klasszikus GBA (az 140 gramm, ez csak 137), és elemek helyett lithium-ion akkumlátort használ – pont úgy, mint a GBA SP. Mivel az N-Gage egyben mobiltelefon is, ezért jóval több gomb van rajta, összesen huszonegy – nincsenek viszont felső flippergombjai, ami egy mai zsebkonzolnál már elég nagy hiányosság (a több gomb sem feltétlenül jobb dolog – de erről majd a másik boxban). Az aksi egy feltöltéssel 4 óra telefonálást, 6 óra játékot (háttérvilágítással – ez itt az SP-vel ellentétben konstans, tehát nem kikapcsolható), és 200 óra készenléti időt tesz lehetővé. A többi plusz már a Nokia 6-os szériájában megszokott szolgáltatás: MMS küldés, MP3 lejátszás (slave USB 1.1-es porton keresztül lehet a pécénkre kötni), FM rádió, Bluetooth és GPRS-támogatás. Az egyetlen igazi negatívumot a képernyő jelenti. Ez ugyanis egy vertikális 176x208 pixel felbontású kijelző, ami egy kategóriával kisebb, mint a GBA képernyője, és arányainak köszönhetően nem a legmegfelelőbb a játékokhoz. Ez kérem, klasszikus mobiltelefon-kijelző, mely SMS-ek íráshoz, MMS-ek fogadásához, és mindenféle „komoly" tevékenységhez valószínűleg nagyszerűen beválik, de maximum a vertikális lövöldék és néhány, hasonló képarányt használó játéktermi anyag tud rajta teljes pompájában megjelenni. Az N-Gage 4096 színből gazdálkodik, azaz kábé nyolcad annyiból, mint a GBA. A képernyő méretének lecsökkentése és a színpaletta korlátozása az fejlesztők szerint azért volt szükséges, hogy csökkenték a masina energia felvételét – az SP ennek ellenére ezen a téren is túltesz, hiszen ott egy feltöltéssel és bekapcsolt háttérvilágítással erős 10 órát játszhatunk.

BIZONYTALAN JÖVŐ

A Nokia N-Gage vonzó produktum, de rengeteg olyan apró hibájára derült már fény, melyek meggátolhatják abban, hogy sikeresen vegye fel a harcot a piacot uraló Nintendóval szemben. Itt van rögtön a játékok tárolására szolgáló MMC (MultiMediaCard), melynek előállítása állítólag ugyan olcsóbb, mint a GBA-s cartridge-oké, a mérete (nem a tárolókapacitása, az 8-64 MB) viszont kevésbé szerencsés: alig nagyobb egy átlagos bélyegnél. A behelyezésük is körülményes: először is el kell távolítanunk a készülék hátlapját, kiemelni az aksit, és egy SIM-kártyáéhoz hasonló slotba csúsztatni az MMC-t. Ez a megoldás borzasztó, bonyolultabbat és lassabbat akarva sem találhattak volna ki a Nokiánál. Aztán ott van az a 21 gomb: a telefonáláshoz jól jönnek, de játéknál már nagyon zavaróak tudnak lenni. Az N-Gage tesztpéldányait kipróbálók mind arra panaszkodtak, hogy játék közben rendszeresen félrenyúltak – a gombok túl kicsik ahhoz, hogy a játék hevében is biztosan megtalálja őket az ember keze. A harmadik kérdéses faktor a készülék ára. Az már most tudható (a Nokia titkolódzása ellenére – rigorózusan ragaszkodnak ahhoz a régi szokásukhoz, hogy csak röviddel a készülék piacra kerülés előtt mondanak végfelhasználói árat), hogy minimum 250 dolcsiba fog fájni a cucc – ezt a finnek nem erősítették/cáfolták meg, csupán annyit mondtak, hogy „biztosan 500 dollár alatt lesz". A 250 dolláros ár pedig magas, egy teljes kiszerelésű Xbox-ot lehet kapni annyiért, játékokkal, Live Kittel, két irányítóval, tokkal-vonóval. A játékok állítólag párban lesznek a megszokott Gameboy-árszabással. A finnek a jelek szerint ignorálni kívánják a konzolpiacon régóta bejáratott „borotva-borotvapenge" modellt (olcsó hardver, és a szoftveren nyerészkedünk): ők már az alapgépet is profitorientált áron kínálják. Kérdés, hogy ki tud/akar ennyit fizetni egy mobil-handheld hibridért...

A Nokia minden esetre bizakodó. „Minden általunk gyártott produktummal az a határozott célunk, hogy sok milliót vegyenek meg belőle. Ez az N-Gage esetében sincs másképp" – mondja Ilkka Raiskinen, a Nokia szórakoztató-diviziójának főnöke – „2004 végére már sok milliós eladásokat szeretnénk látni."

Az N-Gage mögött meghúzódó filozófia kétségtelenül figyelemre méltó. A mobil játékgépek multiplayer lehetőségei még egyáltalán nincsenek kiaknázva, és a Nokia által követett út (drótnélküli hálózat rövid távolságokra a Bluetoothal, mobil netes játék a GPRS-el) helyénvalónak tűnik. John Romero, a Monkeystone Games főhonchoja (ex-ID, ex-Ion Strom, ugye) hosszasan lelkendezett arról, hogy milyen nagyszerű is lesz a metrón utazva egy másik városban tartózkodó barátunk ellen játszani – igaza van, ezek valóban vérpezsdítő kilátások. A probléma a kivitelezéssel van: az eddigiek alapján a Nokiának nagyon hiányzik a Nintendo 15 éves handheld-tapasztalata, a gép kialakítása elkapkodottnak tűnik. Az N-Gage körüli enyhe bizonytalanságot jelzi a folyamatosan tologatott premier-időpont is. Először 2003 februárjára ígérték, aztán május lett belőle – most éppen karácsonyra tartunk. A Nokia N-Gage jön, már látjuk is, de hogy nevéhez méltóan valóban betámadja e a mobil játékok piacát, az még a jövő zenéje...

A JÁTÉKOK

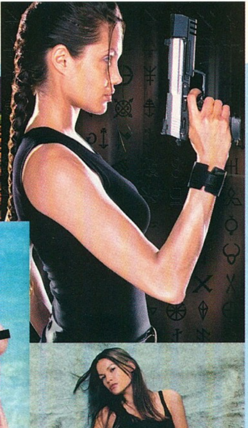
„A tartalom adja el a hardvert” – tartja a régi, konzolokra kiemelten érvényes informatikai alapigazság. A Nokia mindent megtesz azért, hogy kellő számú játékfejlesztőt toborozzon az N-Gage softveres megtámogatására. Akik már biztosan ott csücsülnek a fedélzeten: Sega, Eidos, Taito, THQ és az Activision, állítólag az Electronic Arts-szal és Capcommal is folynak (előrehaladott állapotban leledző) tárgyalások. Az első játékokat 2003 elején mutatták be a nagyérdeműnek, és a múlt havi Game Developers Conferencen is ki lehetett próbálni a fejlesztés alatt álló címeket. A Nokia nem véletlenül vitte ki az N-Gaget a GDC-re. Egyrészről jó reklám (annak idején az Xbox-ról is ezen a rendezvényen hullott le a lepel), másrészről meg az ugyanekkor zajló Indepedent Games Festival kitűnő alkalom a platform feltörekvő fejlesztők körében való népszerűsítésére. A Nokia egyébként ingyen osztogatja az N-Gage-es SDK-kat (fejlesztői készleteket), sőt, a third-party (az anyacégtől teljesen független) fejlesztéseket külön leányvállalat, a Nokia Forum fogja segíteni. Sokan tartottak attól, hogy a „szabad” fejlesztés ötödrangú, hibákkal teli, amatőr játékok tucatjait fogja eredményezni – nem így lesz, mert a „nagyokhoz” hasonlóan itt is minden játéknak meg kell kapnia a Nokia beleegyező fejbólintását. A jelenlegi játékfelhozatal meglehetősen vegyes képet mutat. A Sega például kapásból öt játékkal nyit: tőlük érkezik a Sonic N, a Sega Rally, a Virtua Tennis, a Puyo Puyo, és a Super Monkey Ball. A Sonic N a hírek szerint megfelelő sebességgel fut, marha jól néz ki (nagyon finom parallax scroll és látványos sprite-effektek láthatók benne). Nagy hibája, hogy a játék eredeti képarányainak megtartása miatt (elég bénán nézett volna ki szegény Sonic duplájára nyújtva) a egész móka „szélesvásznú” módban fut, azaz az amúgy sem túl nagyméretű képernyő alig felén zajlik az akció. A Sonicnál figyelhető meg az N-Gage kijelzőjének egy másik hiányossága: istenigazából csak szemből látható jól, kicsit oldalra fordítva már nagyion gúvasztanunk kell a szemünket, hogy követni tudjuk a villámgyors akciót. A Super Monkey Ball rémesen korai állapotban volt bevizsgálható, ennek megfelelően egy kategóriával rosszabbul nézett ki, mint a GBA-s inkarnáció, és néha egyszámjegyű frame/secundum értékeket produkált – szóval senki nem volt tőle elájulva. A Virtua Tennis szintén pre-alpha verzióban kellette magát, grafikailag rendben volt, de a teniszezőkkel még csak két irányba (jobbra-balra) lehetett mozogni. Ez utóbbin remélhetőleg a későbbiekben még változtatnak, mert a jelenlegi formájában a játék nem több, mint egy vizuálisan felturbózott Pong. A kínálat legimpresszívebb darabjai kétségtelenül az Eidos játékai voltak. A Pandemonium (emlékszik még valaki egyáltalán a Crystal Dynamics pörgős-ugrálós bohóságára?) egy az egyben hozta az eredeti Playstation verzió 3D-s grafikáját, gyorsan és látványosan futott. A Tomb Raider a korábban Pocket PC-re megjelent TR-inkarnáció minden szempontból korrekt átíratnak tűnt, az originál változat grafikáján kívül annak rosszul megoldott kamerakezelése is az eredetit idézte... :-)

A Nokia saját fejlesztésű játékai abból a szempontból voltak érdekesek, hogy ezek mutatták meg az N-Gage igazi erejét, a Bluetoothra/GPRSre támaszkodó multiplayert. A Kart Racing egy roppant egyszerű autóverseny – de Bluetoothon keresztül röccenésmentesen, és persze minden vezetékes megoldás mellőzésével lehet vele többjátékos összecsapásokat vívni, egyszerre akár négyen is. A Virtually Board Snowboarding szintén nem a grafikájával (nagyon korai PS1 színvonal), hanem a multiplayer lehetőségeivel nyűgözte le az egybegyűlteket. A Nokia NAGYON nagy hangsúlyt kíván fektetni a többjátékos módusz minél vaskosabb kihasználásra: ez az a terület ugyanis, ahol odapörkölhetnek az ilyesmit csak linkkábelen (vagyis: viszonylag körülményesen) megoldani képes Gameboy Advance-nek. A harmadik, több játékos együttes szórakozását támogató játék a Taito Puzzle Bobble VS-e volt: itt a két szörnyikével egymás ellen küzdve lődözhettük felfelé a színes golyócskákat. Szép volt, színes volt, rendben volt. Látható volt még a belső fejlesztésű Bounce (kicsiny pattogó piros labdával kell nyomulni egy labirintusban) – őszintén reméljük, hogy ez ingyen jár majd a géphez, mert teljesen megegyezett a 6-os Nokia-széria bármelyik telefonjához alapból mellékelt változattal. A THQ nem mutatott be semmit, viszont bejelentette, hogy több játékot (Red Faction, MotoGP) is át kívánnak ültetni N-Gage-re.

A játékkínálatot átnyálazva megállapítható, hogy az bizony minden, csak nem eredeti. Jó dolog a PS1-es Tomb Raidert hordozható formában látni, és Sonic komával is szívesen elszáguldozunk bármikor – de mindezt már láttuk. Oké, a Nintendo is erősen épít az SNES-es retro kínálatra, de mégis csak más dolog a Mario Kart vagy a Breath of Fire fölött könnyesen nosztalgiázni, mint Lara nénit terelgetni a barlangokban egy parányi képernyőn. Eredeti játékok kellenek ide, vagy kultikusabb átíratok – ott a gyönyörűséges vertikális képernyő, állapodjanak meg a Treasure-rel, a kutyafáját! :-)

Liquid

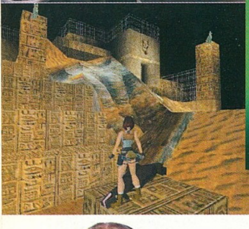
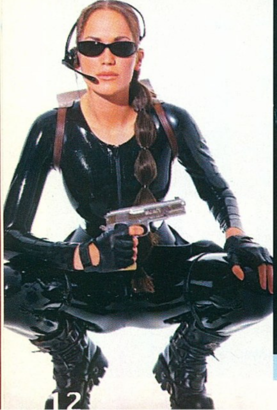
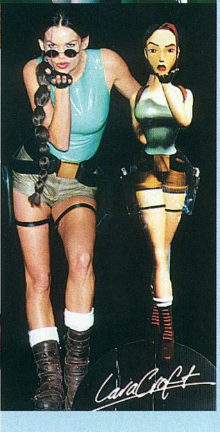








PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A TOMB RAIDER JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

A Tomb Raider játékok lényegesebben újabbak, zöldebbek, mint a cikksorozat korábbi tárgyai, sőt ezekről már azt sem igazán mondhatjuk el, hogy pixeles, 2D-s anyagként indultak – persze az igazán szócska szándékos, mint azt látni fogjuk, azért ha más címen is, e játékok esetében szintúgy kiáshatjuk a nyolcvanas évekbe visszanyúló, 2D-s gyökereket. Zsenge kora, röpke hat és fél éves pályafutása ellenére a TR sorozat már most elnyerte az őt megillető helyet a legnagyobb példányszámban eladott, legnagyobb pénzt szakított, legtöbb kapcsolt termékkel népszerűsített, játéktársadalmon kívül legismertebb és egyben legpopulárisabb játéklegendák panteonjában.

A TR egyébként eléggé megosztja a közvéleményt, sokan állnak hozzá szélsőségesen, rengetegen odavannak a sorozatért, ugyanakkor igen jelentős tömegek utálják is, az pedig, hogy mindenki beszél róla, természetesen jó reklám. Az ellenoldalon, ahogy látom, főleg azok foglalnak helyet, akik nem kedvelik a „sex sells" marketinget, azaz, ha egy terméket főleg formás női idomokkal próbál egy cég eladni, ugyanakkor azon multi RPG és FPS gémerek sem szívlelik a TR-eket, akik szerint a szinglipléjer anyagok már kimentek a divatból. Aztán akadnak még olyanok, akiknek egyszerűen nem jön be a játékmenet, végül vannak kiábrándult egykori rajongók is, akik szerint nem fejlődött elég dinamikusan a játékmotor (még az ötödik epizód is magjában az első alapmotorra épült), túlságosan elavult az újabb epizódok technológiája. Rajongói oldalon is több fő érv sorakozik fel, sokan vannak, akik a film után kaptak kedvet az anyaghoz, a többséget azonban a szexis főhősnő vonzza, aki a férfiak számára ugye egy szemnek kellemes fiktív bombanő, az egyre jelentősebb női gémertársadalom számára pedig napjaink egyik legfőbb fiatal, sportos, szexis és kalandvágyó ikonja. Ezek is nyomós szempontok, én mindenesetre személy szerint főleg a játékmenetbe és a kivitelezhető mozdulatok minden játékot maga mögé utasító nagy számába szerettem bele, melyek epizódról epizódra folyamatosan gazdagodnak tovább. Ezt a sokszínű mozgáskultúrát az tette lehetővé, hogy a TR volt az első third person megjelenítésű 3D-s játék, ahol a karakterünket, cselekedeteit és környezethez viszonyított pontos elhelyezkedését kívülről is láthattuk. A tehetséges angol pályatervező munkásemberek pedig igazán remekül rákényszerítettek minket arra, hogy a gazdag mozgáskészletet a végletekig kihasználjuk a játékban minél több helyen, hiszen minden helyszín, minden terem egy-egy logikai-ügyességi feladvány. Ilyen jellegű játékot pedig még manapság is nehéz találni a TR-eken kívül, főleg olyat, ami igazán versenyre kelne a Core fejlesztésével, így a sorozat valahol még ma is unikumnak számít. Persze nem mellékes az akcióvonal sem, rengeteget kell lövöldöznünk ezekben a játékokban is, talán csak a komolyabb kalandelemeket és az interaktivitást hiányoltam eddig, de ha minden igaz, a következő epizódban már ezekben sem lesz hiány.

LARA VS HÚS-VÉR LARÁK

Mint utaltam rá, a játék nem kevés szexualitást is bevet vásárlókat csalogató horogként, a sorozat eddigi (mert a következő epizódban már lesz egy másik irányítható férfikarakter is, név szerint Kurtis Trent) főhősnője, Lara Croft szinte minden férfi álma, ugyanakkor a legtöbb játékos nő példaképe, ergo roppant eltalált és a köz számára szimpatikus leányzó. A Core rendesen ki is dolgozta a hátterét, tudjuk róla, hogy kő gazdag brit nemesi családba született (bazi nagy kastélya is van), és elkényeztetett tacskóként tengette életét, mígnem a Himalája felett repülőszerencsétlenséget szenvedett. Magára maradva a zord hegyekben megtanulta, hogy hogyan maradhat életben a legszélsőségesebb körülmények között, és egyben megízlelte a kalandokat, így vált az egyik történet szerint (mert időközben az írók már kicsit belegabalyodtak a sztoriba) kincsvadásszá, sírrablóvá, elveszett ereklyék fosztogatójává, mire visszatért a civilizációba. Larához a háttértörténete mellé részletes infókártyát is mellékeltek a készítők, eszerint Lara 1968. február 14-edikén született Wimbledonban, Londonban (tehát épp most múlt 35 éves), családi állapota hajadon (vénlány), vércsoportja AB-, magassága 176 centi, súlya 59 kiló, méretei 85-61-89 (azaz mellesleg elég bögyös), a haja és szeme pedig barna.

A karakter tehát annyira ki lett dolgozva, hogy szinte lejön a képernyőről, ezáltal a játékos jobban elfogadja szinte hús-vér lénynek, sőt akad olyan is, aki egyenesen szerelmes belé (ilyet is ismerek). A játék mögött álló cégek ezt a gondolatmenetet követve arra az elhatározásra jutottak, hogy modelleket is szerződtetnek, akik játékipari tradeshow-kon, újságokban, interjúkon és egyéb eseményeken hivatalos Lara Croft-ként jelennek meg, pózolnak és nyilatkoznak. Nem kicsi a felhajtás e modellek körül, így ez az állás már több ismeretlen kis manöken számára volt nagy ugródeszka komolyabb filmes karrierhez, továbbá FHM és Playboy címlaphoz. 1997-ben az angol Rhona Mitra tölthette be ezt a szerepet (plasztikai sebész apja ültette be a munkához szükséges szilikonbetéteket a mellébe), őt Nell McAndrew váltotta 1998-ban (ő került a Playboy címlapjára is), majd a holland Lara Weller következett 1999-ben és a 16 éves angol Lucy Clarkson 2000-ben. Mivel 2001-ben nem jelent meg fő epizód, akkor nem is volt hivatalos Lara modell, 2002-ben pedig a holland Jill De Jong-ra esett az EIDOS választása, aki jelenleg is népszerűsíti a hamarosan megjelenő hatodik nagy TR részt.

AMI MÁR A POLCOKON FIGYEL

Igaz a TR őrület a kilencvenes évek második felében indult, de valójában a projekt gyökerei azért sokkal távolabbra is visszanyúlnak az időben. Kezdetben, 1981-ben lett bemutatva Steven Spielberg és George Lucas legendás kalandfilmje, az Elveszett Frigyláda Fosztogatói, melyben először, de nem utoljára alakította Harrison Ford Indiana „Indy" Jones-t, a régészprofesszort és kincsvadászt. A Core Design le sem tagadhatná, hogy ezt a témát, alapszituációt és karaktert (még a ruha és kalap is azonos) másolták le nem hivatalosan, amikor 1988-ban megalkották a Rick Dangerous című első játékukat, mely óriási siker volt rengeteg gépen (C64, Spectrum, Amiga, Atari ST, PC stb.), és megalapozta a cég jövőjét. Ez egy 2D-s, oldalnézetes platformjáték volt, melyben a mozgáskultúra még nem hasonlított a TR-re, de a némi logikát és sok ügyességet igénylő pályák, továbbá a rengeteg csapda már igen, például a karók az árkokban és a fent említett filmből is ismert hatalmas kőgolyó, ami a Rick Dangerous legelején is üldözőbe vesz minket, szintúgy néhány TR pályán. Ez a kvázi TR előd egy folytatást ért meg, a lényegesen színesebb, immár nem Indiana Jones által inspirált Rick Dangerous 2 1989-ben jelent meg szintén számtalan gépre.

Pár évig pihentette a fejlesztőcég a témát, de 1996 novemberében ismét visszatértek az Indiana Jones inspirációhoz, ezúttal már háromdimenziós megjelenítéssel és egy női karakter szerepeltetésével, ekkor jelent meg ugyanis az első Tomb Raider PS-re, Saturn-ra és PC-re (DOS-ra). Ebből jóval később született Mac és Pocket PC port is, és az év végén, a Nokia marokjáték és mobiltelefon ötvözetének debütálásakor az N-Gage verzió is piacra fog kerülni. Készült továbbá egy N64 átirat is, állítólag majdnem teljesen kész is volt, de sajnos a játék megjelenését a nintendósok bánatára megakadályozták a kegyetlen üzleti érdekek, a Sony ugyanis megegyezett a kiadóval, hogy a játéksorozat pár évig a konzolok közül csak PS-en jelenhet meg kizárólagosan. A Tomb Raider II 1997 novemberében jelent meg, immár a konzolok közül csak PS-re, a számítógépek közül pedig természetesen PC-re (ez már Windows alatt futott, mint minden további verzió) és Mac-re, ez utóbbira ismét évekkel később lett portolva. A hagyományt követve 1998 novemberében került piacra a Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft, majd 1999 novemberében jött a negyedik rész, ezúttal már számozás nélkül, csak alcímmel, ez volt a Tomb Raider: The Last Revelation, mindkettő PS-re, PC-re és kisebb késéssel Mac-re jelent meg. 1999-ben végre lejárt a Sony exkluzivitás, ezért a negyedik epizód már a Sega konzolján, a DC-n is játszható volt. 2000 novemberében futott be az eddigi utolsó fő rész, a Tomb Raider Chronicles, ismét PS-re, DC-re, PC-re és kis késéssel Mac-re, ez az epizód tette le a legkevesebb újítást az asztalra, elég rövid volt, szinte már csak mellékágnak volt tekinthető. Lara látszólag meghalt a negyedik részben (rá-omlott egy piramis, és még a most megjelenő részben sem fogjuk megtudni, hogy hogyan élte túl a szitut), az ötödikben pedig négy egymástól független, régebbi, rövidebb történetét mesélték el egymásnak az ifjú hölgy barátai, ezeket kellett végigjátszanunk.

A fő részek mellett megjelentek kiegészítő küldetések és hasonló lájtosabb epizódok is, érdekes marketingmodell segítségével. Az első ilyen a második rész megjelenése után került piacra Tomb Raider Gold név alatt, ez az első

epizód olcsóbb újrakiadása volt, de emellett tartalmazott több új extra pályát is, az egyik több pályás küldetés az Unfinished Business, a másik a Shadow of the Cat cím alatt futott. Szimpatikus lépés volt a kiadó részéről, hogy ezeket a pályákat a netről ingyen is letölthetővé tették az első rész tulajdonosai számára. Ugyanezt eljátszotta a cég még egyszer a harmadik epizód megjelenése után is, akkor a Tomb Raider II Gold pakk jelent meg, ami a második rész mellett a The Golden Mask küldetést tartalmazta pluszba, ami szintén felkerült a net-re is. A harmadik ilyen „Gold" epizód viszont már nagyobb szabású lett, ez végül csak olcsóbb önálló játékként került piacra a negyedik rész megjelenése után, ez volt a Tomb Raider III: The Lost Artifact. Ezek sajnos mind csak PC-n és később Mac-en voltak elérhetőek, mindkét gépre kijött a Tomb Raider Trilogy pakk is, ami az első három főjátékot és mindhárom kiegészítő epizódot is tartalmazta egyben. Ezekhez a kiegészítő küldetésekhez annyit fűznék még hozzá, hogy a bevezetőben nem véletlenül hangsúlyoztam csak az angol pályatervezők tehetségét, ezeket a pluszpályákat ugyanis mind egy amerikai csapat alkotta meg, és szerintem minden tekintetben sokkal gyengébb munkát végeztek.

A GB egy teljesen külön téma, hiszen más technikai színvonalat képvisel, erre a gépsorozatra a közelmúltban kezdtek el szállingózni exkluzív TR játékok. Az első GBC-re jelent meg 2000-ben, szimplán Tomb Raider cím alatt, ez természetesen ismét oldalnézetes, 2D-s játék volt, olyan, mint a jó öreg Rick Dangerous, annyi különbséggel, hogy a 3D-s TR-ek gazdag mozgáskultúrája és játékmenete is nagyon jól át lett írva, nem is gondoltam volna, hogy a sokkal limitáltabb kétdimenziós megjelenítés és a négygombos irányítás ilyen jó átiratot lehetővé tud tenni. Ezt követte 2001-ben a szintén GBC-s Tomb Raider: Curse of the Sword, ez nagyrészt az előző GBC játék motorját használta, de pályatervezés és grafika terén nagyon leiskolázta elődjét, az egyik legszebb és legjobb játék lett a platformon. 2002 legvégén pedig piacra került a Tomb Raider: The Prophecy is, ami jelenleg a legújabb TR játék, ez már GBA-ra jött ki. Igaz ugyan, hogy ez már egy kicsit 3D-sebb megjelenítéssel és mozgásszabadsággal bír, köszönhetően a 45 fokban lenéző kamerának, a grafikája mégis nagyon ronda lett, a mozdulatok száma is jelentősen meg lett nyirbálva és a pályák sem sikerültek benne a legjobbra, szerintem ez az anyag nagyon alulmúlta a sorozat által felállított nívót. Ez persze nem meglepő, ez volt az első – és remélhetőleg az utolsó – TR, amit nem a Core fejlesztett, hanem a Ubi Soft Milan.

Végül két apró érdekesség még mindenképp szót érdemel így a felsorolás végén. A negyedik epizód megjelenése után közvetlenül napvilágot látott egy minijáték is, ami ugyanazt a motort használta, és bár csak egy rövid extrapálya volt, mégsem tekinthető kiegészítő anyagnak, önállóan futott és ingyen letölthető volt. Ez a Tomb Raider: The Times Adventure címet kapta, a The Times nevű régi, neves újság készíttette kis önreklámként, ebben Tutanhamon fáraó sírjába látogathattunk el hősnőnkkel. Az apropó az volt, hogy a sírkamráról, melyet Howard Carter 1922. november 26-odikán tárt fel, annak idején a The Times számolt be először. A másik érdekesség a Chronicles mellé járt ingyen, Tomb Raider Level Editor néven futott, és értelemszerűen a játék pályaszerkesztőjét tartalmazta, mely segítségével a kellően elhivatottak és szükséges tervezői vénával megáldottak saját pályákat fabrikálhattak, jelenleg valamivel több, mint ezer ilyen küldetés (némelyik több pályás) cirkulál a neten. Sajnos mindkettő csak PC-re létezik, ez utóbbit egyébként a közelmúltban a cég ingyenesen is letölthetővé tette, így még azok is szerkeszthetnek pályát és játszhatnak az ingyenes küldetésekkel, akik egy játékot sem vettek meg.

HA EGY ÜZLET BEINDUL

Annak ellenére, hogy a TR világban nem hemzsegnek az érdekes karakterek, egy biztos szereplő van csak, a többnyire magányos Lara Croft (ebből következően például a témában szinte minden akciófigura őt formázza), a játék rajongói nem panaszkodhatnak, rendesen el vannak látva kapcsolt termékekkel, hiszen a TR egyike a legeslegsikeresebb játékon alapuló franchise-oknak manapság.

Az összes TR termék közül a legjelentősebb a mindnyájunk által ismert Lara Croft: Tomb Raider film, ez volt valószínűleg (ránézésre) az összes eddigi játékból adaptált mozifilm közül a legköltségesebb. Igaz ez sem lehetett csillagászati költségvetésű hollywood-i mércével mérve, hiszen a színészi gárdában csak két sztár (mindkettő Oscar díjas) szerepel, az ügyeletes hollywood-i vadóc kislány, a szimpi, de talán túlértékelt karakterszínész, Angelina Jolie, és papája Jon Voight, mindenki más niemand, talán csak Noah Taylor érdemel még említést, aki az óta a Max című filmben Hitler-t alakította. A mozi szerintem, a kritikusok szerint és a rajongók többsége szerint is nagyon félresikerült, a rendező, Simon West (Con Air – A Fegyencjárat, A Tábornok Lánya) pocsék munkát végzett, amit az operatőr és a vágó még képes volt lejjebb húzni, a hat író által összehozott forgatókönyv már egyenesen közröhej, de talán a film legeslegrosszabb adaléka mégis a főszereplőnő még akciófilmhez képest is minősíthetetlen alakítása. Mindezek ellenére, ha a film nem is volt óriási kasszasiker, messze behozta az árát, így jó üzletnek bizonyult, ez pedig mindig egyet jelent: folytatást. Ezen jelen pillanatban is dolgoznak, valószínűleg már csak az utómunkák folynak, és ha minden igaz nyáron a mozik műsorára is kerül a Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life (Lara Croft: Tomb Raider: Az Élet Bölcsője). Ebben Jolie és Taylor mellett ismét ismeretlen szereplőgárdával találkozhatunk majd, a stáb többi tagja pedig nagyrészt le lett cserélve, igaz az új írók sem valami nagyágyúk, a rendező (a Speed-es és Twister-es Jan de Bont) és az operatőr (David Tattersall) személye az én értékrendem szerint egy hajszállal ígéretesebb, mint az első rész esetében.

Aztán ott vannak természetesen az akciófigurák is, mint mindig, szerintem ezek így fénykép alapján a minőségibb bábuk közé tartoznak, és a többségükhöz nagyon korrekt dioráma is jár. Az első sorozatot a ToyBiz gyártotta még 1997-ben, ezek 5 hüvelykesek voltak, majd a Playmates Toys jutott hozzá a hivatalos akciófigura jogokhoz. Ők a játékok alapján gyártottak komolyabb, szinte szobor minőségű 9 hüvelykes figurákat és hagyományos, inkább játékra való 6 hüvelykeseket is, sőt volt egy 12 hüvelykes beszélő prototípus is, ami végül nem lett piacra dobva. 2001-ben pedig a mozi premierje után megérkeztek a film alapján készült figurák is, ezek esetében Lara értelemszerűen már Angelina Jolie mása volt, ebből készült 12 hüvelykes és 6 hüvelykes sorozat is. Ezek mellett profi szobrászok is készítenek Lara Croft szobrokat, és árulják őket limitált szériában netszerte, ezek többsége természetesen mind kidolgozottságban, mind árban magasan veri a műanyag akciófigurákat.

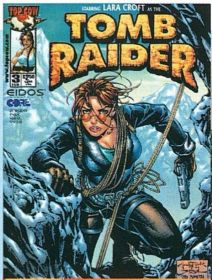
Egy időben állítólag komolyan foglalkoztak a jogtulajdonosok egy TV sorozat vagy rajzfilmsorozat gondolatával is, ám amíg hezitáltak, egy TV csatorna ellopta az ötletet, a nálunk is futó, nem túl sikeres Elveszett Ereklyék Fosztogatói (Tia Carrere) egyértelműen a TR mánia hatására indult el, amit meg persze az Elveszett Frigyláda Fosztogatói inspirált. Létezik továbbá egy TR vidámpark is, ez a Tomb Raider: The Ride nevet kapta, és az amerikai Ohio államban található.

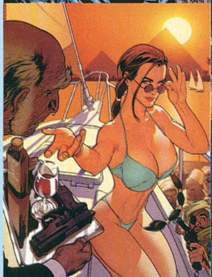
Végül a képregények is mindenképp említést érdemelnek, Lara több Image képregényhőssel is szerepelt minisorozatban (néhány esetben pedig vendégszerepelt), ilyen volt például Witchblade (Boszorkánykard), Fathom és Darkness is, sőt kapott saját képregénysorozatot is, ami természetesen a Tomb Raider cím alatt fut. A sorozat remekül megállja a helyét, versenyben van még a nagy öreg szuperhősökkel is, manapság egyike a legnépszerűbb képregényeknek, a történetek jók, a rajz pedig kiváló. A képregény népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, hogy az alapsorozat mellett már beindult egy szintén remek második sorozat is, a Tomb Raider Journeys. Ezek sajnos Magyarországon nincsenek forgalmazva, de pár haverral már fordítgatjuk őket házilag évek óta, így a két fősorozat nagy része olvasható magyarul is a www.tombraider.hu-n.

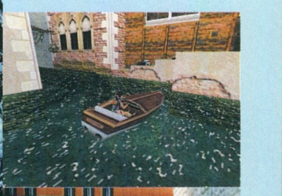
AMI MÉG VÁRAT MAGÁRA

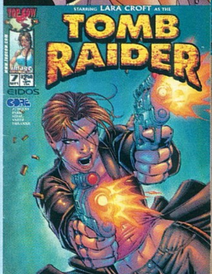
Menet közben már lelőttem minden poént, amit ide a végszó szekcióba szántam, de foglaljuk össze még egyszer: Bár az utóbbi két évben a TR rajongókon már elvonási tünetek kezdtek jelentkezni, hiszen leginkább csak GB játékok jelentek meg, most, ha minden igaz következik a TR kánaán. A jelenlegi hivatalos állás szerint a második mozifilm – ami nagyon remélem, hogy messze jobb lesz, mint elődje – július 25-ödikén lesz bemutatva Amerikában, a hazai premier dátuma még nem ismeretes. A következő, hatodik nagy játék pedig még ennél is fontosabb, a kissé hosszú, kissé nyakatekert című Lara Croft: Tomb Raider: The Angel of Darkness megjelenése egyre közeledik, ez szolgált egyébként e cikk apropójául is. Erről a PS2-re és PC-re megjelenő részről (és bizonyára lesz Mac-re is, sőt készült X-re is, de sajnos konzolokon ismét Sony exkluzívvá vált a fekete doboz tulajdonosainak bizonyára nem nagy örömére) írtam már terjedelmesebb beharangozót a decemberi KByte-ba, bár a megjelenési dátum már számos alkalommal csúszott, remélhetőleg ebben a hónapban, áprilisban már tényleg megjelenik, ahogy jelen sorok írásakor a mögötte álló cégek ígérik. Az eddig napvilágot látott információk szerint egy igazán ütős, teljesen nulláról újraírt játékra számíthatunk majd, amiben minden benne lesz, ami az elődökben, technikailag pedig teljesen még fog felelni a kor követelményeinek, sőt sok extrát is nyújtani fog: Lucasarts és Sierra játékokat idéző interaktív kaland részeket és párbeszédeket, RPG szerű képességfejlődést, sőt már kézitusákat is; reméljük, nem okoz majd csalódást, mint a GBA-s Tomb Raider: The Prophecy.

Credo



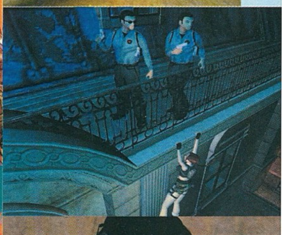


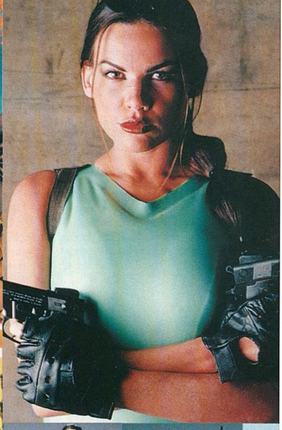




















RETRO ROVAT

HORDOZHATÓ ŐRÜLET – A HANDHELD JÁTÉKOK (ELSŐ RÉSZ)

E havi Retro kalandozásunk rendhagyó lesz, ugyanis elkanyarodunk egy kicsit a megszokott TV-re köthető konzoloktól és egy kissé lazább vizekre evezünk, olyan időkbe és helyekre, ahol az ember szó szerint kezében tarthatta a szórakozása forrásait :) A jelenlegi tini generáció nyilvánvalóan hozzászokott már a Gameboy Advance féle modern, hordozható játékrendszerekhez, de mint azt bizonyára ők is tudják, ez nem volt mindig így!

A '70-es években járunk, amikor még a TV játék is nagy szónak számít, hát még a hordozható kütyük – eddig a nagyközönség mindössze mechanikus alapú masinákkal szórakoztathatta el magát (golyós és fogaskerekes szörnyetegekkel). A Magnavox-szal egy időben (1972) jelentek meg az első fél-elektromos játékok, mint pl. a Waco által gyártott Tic-Tac-Toe is. Nagyon hosszú idő telt el azóta a GameBoy Advance SP megjelenéséig. Ezt az korszakot próbáljuk most bemutatni nektek egy virtuális „handheld múzeumi" körséta keretében.

Akkoriban több mindennel is próbálkoztak, de végül három technika futott be igazán: a LED, VFD és az LCD. Azért fontosak, mert ezek alapján különböztetik meg az egyes gépeket – mint ahogy azt a későbbiekben látni fogjuk, jogosan. Az első játékokban még a LED-es megoldásokat alkalmazták, ami annyiból állt, hogy színes lámpácskák voltak elhelyezve a gép belsejében, s a játék menetétől függően villantak ki, avagy aludtak el – az első sportjátékokban nagy szeretettel használták őket. (Pl. a Mattel masináiban.) Később, némi idő és továbbfejlesztés után követték őket a VFD-vel ellátott modellek, ezek már lehetővé tettek (fekete-fehér) animált mozgást is – gyermekkorunk tajvani gépeiben is előszeretettel alkalmazták őket. Bár igen sérülékenyek voltak, feledtette ezt a negatívumot velünk a színes háttérképek megléte. A későbbiekben, '79 táján aztán közös erőfeszítéssel megszülettek az első LCD kijelzős masinák – ilyen volt pl. a Nintendo Game & Watch nevű sikeres szériasorozata, amelyeknek egyes fejlett példányai már háttér-megvilágítással, színes kijelzővel és sztereó hanggal voltak ellátva (az ébresztőóra és dátumkijelzést már meg sem említem, akadt pl. olyan masina is, amiben számológép volt – lásd: Tronica gépei). A legsikeresebbek természetesen azok voltak, amelyek vegyesen ötvözték az előnyös megoldásokat, így születtek meg az olyan csodák, mint pl. a Tony 3D Toytronic-ja is.

Hihetetlen sok variáció és gyártó által készített játék került forgalomba, melyeket felsorolni lehetetlen, ezért csak a legismertebbeket érintjük, de szót ejtünk a különlegességekről is. Az egyes gépek sikeressége nagyban függött a földrajzi helyzettől is, nem mindegy, hogy pl. egy játék az USA-ban vagy Európában került piacra.

A legismertebb LED alapú masinák készítője a Gakken volt, mely Konami és Sega játéktermi átiratokat dobott piacra – olyan nagy nevekkel, mint pl. az Amidar, vagy éppen a Frogger és a Dig-Dug (földalatti szörnypumpálás levegővel posszanásig :) – színesek voltak, az eredeti játéktermi érzést varázsolták az otthonokba az asztali (VTL) játékokkal. (Voltak a cégnek LCD-s dobásai is később, pl. a Trojan Horse.)

Az utóbbi kategória abszolút győzteseinek azonban mégis a Coleco és a Midway termékei (mini-árkád játékok) számítottak. Olyan stílusban készültek, mint játéktermi rokonaik, olyan nagy nevek prezentálásával, mint pl. a Donkey Kong, a Pac-Man, vagy a Galaxian – ők a siker érdekében alkalmaztak vegyesen LED-es és VFD-s megjelenítést is. Úgy kellett ezeket a modelleket elképzelni, mint ha egy játékgépet lekicsinyítenénk és asztali változatot csinálnánk belőle. Általában egy gép csak egy játékot tartalmazott, de azt mesteri szinten tette!

Természetesen nem feledkezhetünk meg a nagy N-ről és az ő Game&Watch szériájáról sem (volt később más irányú próbálkozásuk is), ugyanis ők először igazán ezekkel tettek szert hírnévre – nagyon népszerűek voltak, a sikereiket a már jól ismert játékok átiratai, az izgalmas játékmenet és a különböző, állítható nehézségi fokozatok garantálták. (Ne feledjétek, '78-ban járunk, majd' 7 évvel a NES megjelenése előtt!) Mégsem lehet egyik céget sem abszolút királynak kikiáltani, ugyanis a nagy nevek (Nintendo, Bandai, Troika, Coleco, Midway, Gakken, Mattel, Entex , Tony és sokan mások) mindig klasszis játékokat tettek az asztalra, ráadásul ötvözték az egyes technikákat, mellyel mindig egy lépéssel közelebb kerültek a jelen trendjeihez és gépeihez.

1980-ra a VFD és LCD (legtöbb helyen kvarcjátéknak nevezett) masinák meghódították a világot – nyilvánvalóvá vált, hogy lesznek még nagy dobások és a fejlődés nem áll meg. (Lett is – nézzétek csak meg azt a gyönyörű GBA SP-t! :)

Visszatérve a Game & Watch-ra, ezek a szériák a legjobban eladhatóak ma az aukciós áruházakban. A Crsytal Screens és néhány korábbi darab RARE jelzéssel ellátott változata pedig egyszerűen megfizethetetlen. Ritkábbak az asztali masinák (lásd: képeink), melyek nagyok sokba kerülnek (pl. egy RARE jelzővel ellátott Tiger féle Donkey Kong-ért 500 USD-t is adnak). Megint egy másik jó példa az árversenyre a „handheld" gépek szent Grálja (mint a konzoloknál a Magnavox Odyssey), az Entex által készített AdventureVision. Ezen, cartridge bázisú (jóval a Gameboy előtt készült) asztali masina dobozos, bontatlan változatáért a gyűjtők nem sajnálják még a 3000 USD-t sem! Számukra azonban még mindig nem ez jelenti a csillagos eget, ugyanis vannak olyan gépek, amikből csak nagyon kevés bemutatódarab készült (nem szériamodellek), ezek közül a legritkább pedig nem más, mint az ATARI Space Invaders és az ATARI Cosmos. Utóbbi például holografikus (!) technikát használt volna ('70-es évek közepe, hölgyek, urak!), de a hatalmas előállítási költsége és leendő ára miatt örökre csak prototípus maradt. Akárcsak a Nintendo Game & Watch sorozatába illő Tetris Jr, amit azért nem készítettek el, mert negatívan befolyásolta volna a GameBoy eladási statisztikáit. (A GB-t az Atari Lynx gépével szemben igazán a Tetris c. játék adta el.)

1976-ban készítették el az első, teljesen elektromos hordozható masinákat, melyek a Mattel által forgalmazott Missile Attack, Auto Race, valamint a Football nevűek voltak és szimpla LED technikával készültek. Michael Katz, a Mattel fejese is részt vett az első sportjátékok fejlesztésében, Richard Changgal karöltve (aki dizájnerként dolgozott a Mattelnél). Elmondása szerint az első 15 féle sportjáték 400 millió USD-s hasznot hozott, aminek a segítségével lehetőség nyílt az új technikák kifejlesztésére is – így születtek meg az LCD-t alkalmazó, két játékos üzemmódot is lehetővé tevő, multi-képernyős játékok is. (Több cég is készített ilyen gépeket, pl. a Nintendo és a Tronica is.)

A Coleco eközben a sportjátékok iránti hűségét egy TV-re köthető Telstar Arcade nevű cartridge-os megoldású rendszerben látta, melynek jellegzetessége az volt, hogy a hozzá tartozó kártyák rendszerint háromszög alakúak voltak – legnagyobb hátránya azonban, hogy kellett hozzá egy televízió – éppen ez miatt nem sok borsot törhetett a hordozható játékok gyártóinak orra alá. Népszerűtlenségét az is növelte, hogy még az Atari 2600-nál is gyengébb, fekete-fehér programok jelentek meg hozzá.

Akárcsak a Mattel, az Entex is LED típusú sportjátékokkal vágódott be az ifjonc megszállott játékosok között, melyek némileg nagyobb volumenűek voltak, mint a Coleco Telstar-ja, ezáltal sikeresebbek is, ráadásul kapásból megvolt a többjátékos mód lehetősége is. (Gyakran multi-képernyős monstrumok személyében, ahol középen volt a játéktér, és a bal, valamint a jobb oldalon kaptak helyet a játékos által használt gombok.) Miután megszedte magát egy szép kis pénzmaggal a cég, belefogott a népszerű gépek hordozhatóvá tételébe is, két cartridge-os rendszerrel, melyek név szerint a Select-A-Game és az AdventureVision voltak.

Az AdventureVision egy 150x40 pixeles, asztali masina volt, melyhez négy játék jelent csak meg, de ezek (Defender, Turtles, Super Cobra, és egy Asteroids klón, a Space Force) mind nagy játéktermi átiratok voltak. A kép úgy jelent meg a kijelzőn, hogy a burkolat mögött egy 40 LED-ből álló forgó(!) rendszer tükrökkel felvértezve felvillantotta, vagy éppenséggel kialtatta a LED-eket.. Nagyon merész próbálkozás volt, de szerencsére az emberek rákaptak a dologra, hajlandóak voltak a kezdeti, 150-200 USD-s árat is kiadni érte. A négy cartridge-nak még beépített tároló helye is volt a gép tetején.

Látva az Entex sikerét, egy japáni illetőségű cég , a Bandai is belépett a piacra a '70-es évek közepe felé, meglepően silány sportjátékaival – ha a CocaCola nem lép közbe (ő pénzelt és szponzorált pár játékot, ezért jelentek meg pl. CocaCola-üveg alakú játékok is), a Bandai hordozható gépeinek nem lett volna akkora sikere. Pozitívumként talán a „tabletop" asztali játékait említhetnénk, melyek a világ egyes pontjain Tandy néven voltak ismertek.

A Tomy Tech. már a kezdetektől fogva ott volt a játékaival, ők viszont meglepően későn váltottak a mechanikus megoldásokról az elektromosra (köztes megoldásnak egy időben alkalmazták a technológiák keverését is), de nagyon jól tették, ugyanis a '80-as évek közepe felé már a VFD és LCD technika igencsak bontogatta a szárnyait, kiváló alkalmat adva arra, hogy kapásból sikeres játékokat gyárthassanak. Eleinte csak sportjátékokat, mint bárki más, aztán szépen lassan átálltak a saját fejlesztésű gépekre, mint pl. a nyakba akasztható ToyTronic 3D-re, melyből a szerencsés kelet-európai „gémer" is láthatott egyet-kettőt. Úgy kell őket elképzelni, mint egy speciális, műanyag távcsövet, amibe bele kell nézni és ott láthatjuk a játék által megjelenített képet – de csak akkor, ha világos van, ugyanis a fényt a megvilágításhoz a tetején levő fényáteresztő rétegen keresztül kapja. Emléxem, kissrác koromban haver is kapott egyet „keletnémetből", nem is bírtunk róla leszakadni pár napig – lehet hogy csak a valódi sztereó zene miatt :) Természetesen a cég ezeken a masinákon kívül még számos újdonságot gyártott (volt pl. sebességváltós, kormánnyal irányítható autóversenye is) mindenféle formában – de igazán a Toytronic 3D-ről vált ismertté és népszerűvé.

A Milton Bradley volt az, aki az első, cartidge bázisú, kézben hordozható (azaz nem asztali) játékoknak volt a kiagyalója 1979-ben, mely a Microvision címet viselte. Ha mai szemmel néznénk, elég primitívnek tűnne a 16x16 pixeles, LCD alapú kijelzőjével, de '79-ben 8 millió darabot adtak el belőle a darabonkénti 100 USD-s ára ellenére is – éppen a cserélhető játékok lehetősége miatt. Örült volna mindenki, ha ez így is marad, de az MB-nek állandóan licencelési problémái akadtak, ezért ennek hiányában összesen csak 12 játék jelent meg hozzá, ami közül az egyik legsikeresebb a Star Trek Phaser Strike (amit később átneveztettek „mezei" Phaser Strike-ra), a másik pedig minden bizonnyal a Space Invaders klónjuk, az Alien Raiders volt. A Microvison nem volt hosszú életű, a '80-as évek elején húzta le a rolót, de még a mai napig igen keresett a gyűjtők körében.

A Bambino szintén sportjátékokat gyártott, amolyan Mattel és Coleco féléket. Szép sikereket ért el, éppen a népszerű sportokat felölelő játékaik miatt, a Nelsonic pedig a nagy nevek óragyártójaként volt ismert, számos játékból csinált kézre csatolható kvarcórát, így sem a Pac-Man, sem a Frogger, sem a Q*Bert nem kerülhette el, hogy óramutatás mellett még egy szerves játék részese is legyen. Akárcsak a közkedvelt Parker Brothers európai futótüze sem, ugyanis ők igazán erre a piacra koncentráltak a Merlin szériájukkal, vagy éppen a lövöldözős és rendszerint széles-kijelzős Bank Shot-tal is. A RadioShack volt az, aki maga sohasem fejlesztett játékokat, csupán licencelt – Bandai, Tiger és Tomy „maradékokból" tartotta fent magát – meglepően sikeresen.

Szépen lassan minden játékfejlesztőt, kiadót és gyártót elért a handheld őrület (az Atari pl. csinált egy hordozható masinát, amivel a 2600-ra játékokat lehetett hordozhatóvá varázsolni), az Acclaim a Knight Riderrel riogatta az embereket (volt azért jó játékuk is, mint pl. az AD&D), a Konami jellegzetes külsejű szériahősöket gyártott (legyenek azok Tini Ninja Teknőcök vagy éppen Garfield macsesz), de akadtak ismeretlen gyártók, mint pl. az MGA, aki nem volt rest egy VR szemüveg+joy szettet sem piacra dobni, amolyan Tony stílusban (igaz, ez már a '90-es évek közepe táján történt).

A hordozható játékok történetének talán mai napig legsikeresebb három cége, a Nintendo, a Tronica/Radica és a Tiger volt. Multi-képernyős és széles-kijelzős változataikkal Hong Kong-tól New York-ig meghódították a piacot. Köszönhető ez a rengeteg sikeres film, rajzfilm és arcade játékportnak, amivel minden réteg számára szórakozást nyújtottak. A Nintendo összes ma élő hőse végigvándorolt a kitaposott úton, a Tronica pedig a Dragon Fighterével, vagy az AD&D-s játékaival és űr-hentelős programjaival sok-sok ember számára tette feledhetetlenné a hordozható masinák játékélményét. A Tiger még ma is ott van a nemes egyszerűséggel kvarcjátéknak nevezett piacon, szabványos, rá jellemző formával, film/játék/rajzfilm adaptációkkal (van pl. Goldeneye, Street Fighter, Mortal Kombat, Batman, Bugs Bunny, Crash Bandicootos játékuk is, de még a Sonic-os karóráról sem feledkeztek meg), melyek még ma is kaphatóak a játékosok legnagyobb örömére.

Mi a végső tanulság? Hordozható játék mindig lesz, amíg az ember él és megvan az a jellegzetes tulajdonsága, hogy bármikor, bárhol képes hatalmába keríteni az a bizonyos „de játszanék egy kicsit" érzés...

Stinger

GAKKEN

A Gakken volt az, aki a legnépszerűbb LED-es játékokat dobta piacra (pl. ilyen volt az arcade-os Amidar átirata is). Akadtak LCD-s gépei is, mint az ismertebb Trójai Faló, mely többjátékos móddal, ébresztőórával is rendelkezett – feladatunk a faló megvédése és a várba juttatása – nem kis móka! Megemlíthetjük még „asztali" próbálkozásait is, melyek legnépszerűbb képviselője a Frogger volt, egy félig LED, félig LCD alapú masina a '80-as évek közepéről.

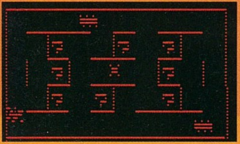






ENTEX

A már említett LED alapú AdventureVision, melyhez csak négy arcade átirat volt kapható, de ezek is hatalmas sikert arattak.







Néhány gépük a konkurenciával akart lépést tartani és újdonságokat felmutatni – a Crazy Climber pl. két karral volt felszerelve – szenvedtek is vele rendesen…



Azért az Entex is dobott a piacra olyan játékokat, melyek már LCD kijelzővel voltak ellátva, az itt látható masinák példák erre. Az Entex örökre beírta nevét a videojáték történelembe a népszerű játékaival…



NINTENDO

A Nintendo nem csak a Game & Watch szériával volt jelen a piacon, hanem a mindenkori sztárjaival is végigjáratta pl. az asztali játékok útját is – készültek így arcade átiratok is, melyek egész szép eladási statisztikákat produkáltak.

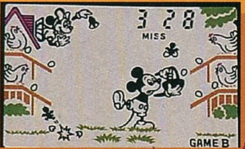


Csak korlátozott számban készültek ezek a remek darabok – külön irányítóval, abszolút RARE kategória. Széles, nagy kijelző, sztereó hang, igen! A Nintendo mindig is tudta, mitől döglik a légy!



A leghíresebb széria – megannyi hős, megannyi modell és típus. Voltak itt multi-screenes, többjátékos és széles-kijelzős, sztereó hanggal ellátott játékok, több nehézségi fokozattal és egy masinán belüli több játékmóddal. A Game & Watch, köszönhetően a Nintendo-nak, még a mai napig ott forog a köztudatban, hírneve van, és ha egyszer kipróbálod, azt fogod mondani: igen, ez nem semmi! Főleg, hogy ezen modellek egyes darabjai 1979-ben készültek. Köszi Martin azt a Donkey II-t :) igazi élvezet volt vele játszani! Köszönet meg a Nintendo-nak is, hogy egyáltalán eszébe jutott ilyen játékokat csinálni. :)





TIGER

Megszokott forma, megszokott kivitelezés, színes, széles, magas képernyő és sztereó hang… Ezek a játékok még a mai napig forgalomban vannak tőlünk nyugatabbra levő országokban, méghozzá meglehetősen sikeresek a fiatalabb korosztály körében. Lehet hogy a Mortal Kombat, vagy a Goldeneye címek teszi mindezt? Nem tudni – csak azt, hogy ezek a masinák 8-9 éve már a piacon vannak. A korai huszonéves korosztály még emlékezhet is rá, hogy a nyugati TV csatornákon futó Mattel Hot Wheels reklámok közt megbújt egy-egy Tiger is :)









A Starship egy asztali (tabletop) játék volt, mely a sikeres elődökről (pl. a Coleco Zaxxonja) lett koppintva, csak ebbe már nem egy mezei kar, hanem egy gombos joy került. A Sonic pedig…nos, íme egy újabb kommersz tömegcikk :)



TOMY TECH

Az egyik kedvenc (és sokak szerint az egyik legjobb retro handheld gép) a TomyTronic 3D. A masina mondhatni meghódította a világot új, stílust teremtő kinézetével és hangulatával. Előnye, hogy még mindig hozzá lehet jutni egy-egy darabhoz – igaz, borsos áron –, de gondoljatok bele, milyen érzés lehet az, amikor az ember a vonaton vagy a metrón ülve egy ilyen játékkal szórakozik :)





Azért megjegyzendő, hogy a Tomy Tech a „hagyományos" játékok terén is domborít – természetesen itt is belecsempészte az újításokat, elég ha megnézitek a Hit & Missile tekergethető gombjait – biztosra lehet venni, hogy nehezebb fokozaton görcsbe álltak az ember kezei… Talán éppen ezért szerették ezeket annyira sokan :)






PlayStation 2
PlayStation 2
RESIDENT EVIL CODE: Veronica X
CAPCOM
Plati
PlayStation 2
PlayStation 2
SSX
BIG
Platinum
Keresd az igazi PS
sikereket Platinum
kiadásban
az üzletekben!
Megrendelhetőek az Electronic Arts kizárólagos magyarországi
forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 |
Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu


PlayStation 2
PlayStation 2
Devil May Cry
15
P-000971
CAPCOM
PlayStation 2
PlayStation 2
鬼
ONIMUSHA
Warlords
者
CAPCOM
Platinum
Resident Evil
CODE: Veronica X
SSX
Onimusha
Devil May Cry

LÉGITÁNC HELYETT KATONÁSDI



AERO ELITE

COMBAT ACADEMY

AERODANCING HELYETT

A sors érdekes alakulásának folytán ismételten fel kellett frissítenem a már korábban megszerzett tapasztalataimat azzal a játékkal kapcsolatosan, amely játékról készített recenziómnak köszönhetően sikerült bejutnom az 576 KByte, onnan pedig jelenlegi helyemre, az 576 Konzol stábjába (ahonnan egyelőre még a gerinctelenek családjába tartozó férgek sem tudnak eltávolíttatni, igaz InstagiB?). No de maradjunk a témánál: a tavalyi teszt elkészítésekor bár még csak japán verzió állt a rendelkezésemre, de a kisebbrészt angol, nagyobbrészt japán nyelvű verzió még a nyelvi korlátok és nehézségek ellenére is felkeltette az érdeklődésemet. A programra fordított különös figyelmem oka az volt, hogy a játékban bevezető animációként funkcionáló, a neten viszont letölthető előzetesként fellelhető, a játék jobb momentumaiból összevágott mozi a nextgen Playstation erejét olyan jól demonstrálta, hogy saját szememmel is meg kellett bizonyosodjak a tényről: bizony ez az anim az első nyolc-tíz másodperctől eltekintve nem pre-renderelt, nem felturbózott, hanem előre rögzített, de ténylegesen a játék valósidejű grafikai motorjával készített képi orgia. Nem vicc ez kéremszépen, első ránézésre még Martin is azt hitte, hogy egy Xbox-ra készült fejlesztéssel áll szemben. Csak az idegesít, hogy a japán verzió különösen kecses, mondhatni már-már szexi Aerodancing 4 címe helyett a hideg, vonalas, katonás Aero Elite Combat Academy elnevezéssel kell beérnünk, akármennyire is nem tetszik. Lehet, hogy ez csak engem zavar?



A BŐSÉG ZAVARÁBAN

Szépen, ötletesen felépített, opciókban gazdag főmenüben találhatjuk magunkat az új játék indítását (New game), vagy ha már játszottunk, a korábban elmentett rövid, mindössze 80 KB-os állás gyors visszatöltését (Load Game, illetve Continue) követően. A kezdéskor beállítható standard vagy pedig haladó nehézségi fokozat elsősorban a gépek irányíthatóságára van kihatással, az Options / Flight Settings almenüben precízen felsorolva megtalálhatjuk azon tényezők beállításait, amelyeket a nehézségi szint választása befolyásol. Lássuk sorban melyek ezek. Repülési mód fixszárnyas gépnél, azaz repülőgépnél, illetve forgószárnyas gépnél, azaz helikopternél (Flight modell standard / pro). A lehetőségek pro fokozatra állításával igencsak realisztikus repülési modellt érhetünk el: a tapasztalatlan, még nem igazán jó pilóta játékos hamar megismerheti a G-erő olyan kellemetlen effektusait, mint például a levegőben történő leállást és/vagy átbukást. Ember legyen a talpán, aki egy ilyen helyzetből kihozza a gépet. A túlzott G terhelés velejárója a „vörös látás", ami a komolyabb manőverek végrehajtása közben igencsak zavaró dolog, szerencsére itt ezt ki be kapcsolhatjuk (Black out / Red out). Kezdőként a futómű fékeinek automatikus aktiválását (Auto landing gear brake) is érdemes bekapcsolva hagyni mindaddig, amíg nem érezzük, hogy a leszállást önállóan, gépi segítség nélkül is el tudjuk végezni. A szintén automata fegyverválasztás és célpontkiválasztás is elsősorban a még nem túl sok repülési órával rendelkező pilóta életének megkönnyítését hivatott előirányozni, ezért az első pár alkalommal érdemesnek látom mindkettőt bekapcsolva hagyni.

További állítási lehetőség hiányában nézzük az opciók menü által rejtett beállításokat. A Game settings alatt a később taglalt riasztások sűrűségét (Defcon), az elfogó akciókra kiszabott maximális időkorlátot (Scramble limit), a joy rezgését (Vibration), ezenfelül a TV képarányát (Screen), és a feliratok megjelenítését (Subtitles) van módunk befolyásolni. A képremegést itt redukálhatjuk minimálisra a szűrő (Filter) aktiválásával.

A gombok beállítása (Key config) almenü az előbbieknél nem kevésbé fontos opciók leltára: az irányítás típusát a repülésben szokásos normálról (azaz ha a magassági kormányt szimuláló kart hátrahúzzuk, a gép orra emelkedni kezd) fordítottra állíthatjuk, az irányítást merevre, érzékenyre, vagy normálra lőhetjük be (Response), továbbá megtekinthetjük, avagy kedvünkre szabhatjuk az egyébként alapból jól eltalált gombkiosztást (Customize Controls). Ha már itt tartunk tekintsük át azokat. A tolóerőt a Körrel növelhetjük, az X-szel csökkenthetjük. A magassági kormányt a bal kar testesíti meg, a jobb a nézőpont változtatására szolgál, akkor is, ha belülről a pilótafülkéből, és akkor is, ha a gépet kívülről szemlélve követjük nyomon az eseményeket. Célpontot választani a Négyzettel, tüzelni a Háromszöggel nyílik módunk. A bal és jobb oldalkormány az L1-R1 billentyűkre került kiosztásra, az L2 a fegyverválasztás, az L2 pedig a robotpilóta (AI). A légféket bekapcsolni a fel, a futóművet kinyitni a le, a futómű fékeit aktiválni a bal iránygombokkal lesz lehetőségünk.

A magától értetődő Sound, Save/load és Movies almenük ismertetésétől most eltekintenék, nem úgy a Views-tól. A HUD állandó, külső és belső nézetben külön állítható megjelenítése, a pilótafülke, a radarkép és a célpontot jelző nyíl ki-bekapcsolása mellett érdemes külön figyelmet szentelni a nézőpont beállításoknak (Customize view). A Select billentyűvel váltható játék közbeni három alapnézet (pilótafülke, hátsó, első) mellé itt lehet további kilenc, a felhasználónak szimpatikus nézőpontot választani a rendelkezésre álló, összesen nem kevesebb, mint 40(!) közül. Ez azért nem semmi, főként ha figyelembe vesszük, hogy a végrehajtott küldetések visszajátszásakor ezen nézetek bármelyikét kiválaszthatjuk egy külön menüből.



AZ A FRÁNYA MŰSZERFAL

Bármely játékmódot is választjuk kezdésként, a szépnek nem igazán nevezhető műszerfallal történő első találkozásunk során azonnal megbizonyosodhatunk arról, amit nem is érdemes tovább nagyon feszegetni: a konzolokat nem lehet a minden tekintetben reális szimulációk táptalajának tekinteni. Semmi sem lehet tökéletes, de azért elég illúziórombolóan hat a pilótafülke rögzített, ráadásul elég csúnyára sikeredett textúrájú belső berendezése. Hogy az első párhuzamot levonjam az egyetlen komoly vetélytárssal, a Ace Combat 4-el kapcsolatban, mintha úgy emlékeznék, hogy ott azért nem volt ennyire összecsapott a belső tér. Ott egyszerűen öröm volt a belső nézetből való vadászat is, itt ez sajnos nem mondható el. Még a legnagyobb manőverek kellős közepén sem változik a műhorizont állása, nemhogy a sebességmérő, vagy uram bocsá' a magasságmérő. Ha csak tehetem nem győzöm hangsúlyozni a Playstation 2 korlátozott képességű hardveréről szóló, minden szakértelmet nélkülöző szöveg több játék által is alaposan megcáfolt igazságtartalmát, ezért azt gondolom, hogy bár erős grafikával megáldott programmal állunk szemben, de azért egy kis ügyeskedéssel egy ennél nagyságrendileg szebb, realisztikusabb műszerfalat is össze lehetett volna eszkábálni.

Ami még ennél is nagyobb probléma – már persze kizárólag abban az esetben, ha a játék komolyabb szimulátor vonatkozásait firtatjuk –, hogy a joy korlátozott lehetőségéből adódóan egy magára valamit is adó szimulációhoz képest nagyon kevés irányítógomb kapott helyet, csak a legfontosabb funkciók (tolóerő, irányok, fék, fegyverválasztás, stb.) kerültek kiosztásra. Véleményem szerint ha máshol nem, egy ilyen jellegű fejlesztésnél például nagyon ügyesen ki lehetett volna aknázni az USB-s billentyűzet nyújtotta lehetőségeket, amúgy sincsenek elkényeztetve a keyboard tulajdonosok játékok terén: mintha a fejlesztők elfelejtették volna, hogy létezik egy ilyen periféria is, vagy mintha úgy gondolták volna, hogy a billentyűzet-tulajdonosoknak éppen elég lesz a pötyögés a Linux-kit-beli programozási feladatok elvégzése során. Nekem igaz nincs billentyűzetem, de például az ebben a játékban történő magasabb fokú szimulációs szint realizálása érdekében minden valószínűség szerint fontolóra vettem volna az egyik USB port lefoglalását.

Az érmének természetesen két oldala van, a játék többi momentumát ezért nem érzem ennyire elhanyagoltnak. Annak ellenére, hogy még repülőgépen sem ültem, nem hogy vadászgépen, nagyon valószínűnek tartom, hogy a repülési modell – főként a haladó nehézségi szinten – majdnem teljesen a helyén van: szinte érezni a gépekkel szembe ható erőket, a légellenállást, a gravitációt. Mint azt már ko-





rábban említettem volt, igen könnyű átfordulni és irányíthatatlanná tenni a gépet ezáltal, főként abban az esetben, ha valamilyen oknál fogva fukarkodunk a tolóerővel, vagy olyan manővert akarunk végrehajtani, mint például a nagy magasságokban történő, többszöri egymás utáni átfordulás; de egy elsőre ártalmatlannak tűnő szituációt is követhet olyan helyzet, amely miatt katapultálni leszünk kénytelenek (amit a gép egyébként magától elvégez). A program ezen részével tehát nincs gond.

MOTIVÁCIÓ FÁJÓ HIÁNYA...

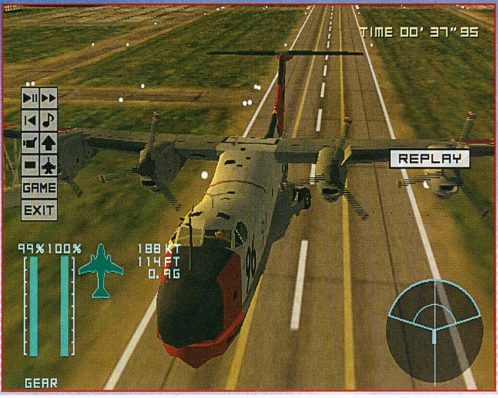
...jegyeztem meg az Aerodancing 4-ről készített bemutatkozó cikkem végén. Ismét utalnom kell a vetélytársra, ahol egy bugyuta, néhol már-már idegesítő kis történetet kibontva, annak egyes elemeit összekötve kellett a missziókat végrehajtani. Itt nemes egyszerűséggel kihagyták a történetet, pedig egy jól felépített, vérpezsdítően heroisztikus vonalvezetéssel az egyes küldetéseket összekötő, finom kis hátteret lehetett volna adni a játéknak.

Alaposan felkorbácsolhatták volna tehát a harci kedvet, így viszont maradt a jellegtelen Combat Academy címhez méltó, a ténylegés motivációt minimálisra csökkentő felépítés: a főmenüből ötféle játékmód nyílik.

Arcade módban az általunk kiválasztott vadászgéppel – illetve a már végrehajtott gyakorló küldetések számának függvényében később már helikopterrel, Harrierekkel – kell végrehajtani a gép által adott fegyverzettel rövid, elsősorban elfogó vagy támadó bombázó jellegű küldetéseket. A gyakorló módban (Training) már jóval érdekesebb a helyzet, itt tehetünk ugyanis szert a pilóták számára elengedhetetlenül szükséges repülési ismeretekre. Az elsődleges küldetéseket egy aranyos kis T-3 motoros géppel kell legyűrni, melynek során a felszállástól kezdve a különböző egyszerűbb manővereken át egészen az első leszállásunkig kell végrehajtani feladatokat. Szerencsére menet közben, illetve a küldetés megkezdése előtt instruktorunk mindent részletesen elmagyaráz, nem csak a végrehajtandó feladatokkal, hanem a játéktéren fellelhető valamennyi műszerrel kapcsolatban is, úgyhogy „csak" követni kell az utasításait. A főmenüben található egyébként egy részletes szótár is (Databank), ha egy konkrét repülős szakkifejezésre lennénk kíváncsiak, vagy ha éppen csak valamelyik rövidítés jelentését elfelejtettük volna. Az előbbieknél egy fokkal nehezebb alap gyakorló küldetéseket (Basic) már egy sugárhajtású T-4 típusú géppel, míg az első formációban végzendő, immáron a fegyverek használatára megtanítani hivatott harci missziókat T-2, illetve F-1 vadászokkal kell végrehajtani. Az ACM tréning módban a vadászgépekkel végrehajtható legfontosabb harci manővereket tanulhatjuk meg, míg a Mission elnevezésű gyakorló küldetés egy hosszabb, felszállás-elfogás-bombázás-leszállás kombóból felépülő teszt. Anyahajóról történő felszállás, illetve azon való átrepülés és arra történő leszállás (CV operation), és a játék hangulatát félelmetes mértékben fokozó Harrier küldetések (VTOL), valamint helikopteres missziók (Rotary wing feladatok) végrehajtása során tehetünk szert emellett a gépek magabiztos irányításához szükséges ismeretekre.

A történet hiányát jól ellenpontozza az Aero Meet 2002 menü, amely alapesetben négyféle küldetéssorozatot kínál fel: elfogó-, bombázó-, légi manőver-, és kémfeladatokat. A nagy nehezen végrehajtható missziókat a gép részletesen értékeli, itt döbbenhetünk rá először a tréning módban tanultak jelentősségére.

A szabad repülés (Free Flight) alatt az Aero Meet 2002 menüből már ismerős elfogó- és bombázó feladatsorok mellett véletlenszerűen generált időjárási és napszaki viszonyok közt kell helytállnunk (Random mission), míg a végrehajtandó célfeladat nélküli szóló repülés (Solo flight) csak arra jó, hogy tátsuk a szánkat a játékban szereplő tizenkét pazar kidolgozottsággal bíró helyszín madártávlatból történő szemlélése közben.





EEEEZ IGEEEEN...

Bár eredeti cikkemet nem akartam felhasználni, de mivel a japán verzió szinte egy az egyben megegyezik az amerikaival, ezért véleményem érdemesnek találom a külalakkal kapcsolatos részt átemelni. A lényeg tehát, hogy a grafika kidolgozottságáról csak teljes elragadtatással lehet beszélni. A gépek festése, és a rájuk rakódott szennyeződés megjelenítése első osztályú, a füst és a hajtóműből előtörő csóva úgyszintén. Elegendő mértékű nagyítás esetén még a pilóta lélegeztető maszkjának csöveit is szemügyre vehetjük. A táj remek kidolgozása a földtől való eltávolodáskor bontakozik ki igazán, sokszor kaptam magam nézelődésen a feladat végrehajtása helyett. Az aláfestő zene japán rock, kellően fülbemászó, és szerencsére cseppet sem idegesítő: párszori meghallgatás után már dúdoltam a nótákat. A hanghatások is jók, és bár a fegyverek közül a gépágyú hangja eléggé elcsépeltnek tűnik, de gyanítom, hogy a valóságban is ilyen hangja lehet, mert eddig valamennyi – nem csak konzolra írt – szimulátorban hasonlóval találkoztam. Egy magára valamit is adó programból a többjátékos mód sem hiányozhat, nincs ez máshogy itt sem, bár az igaz, hogy i-Link battle módnak nyomát sem találtam, így a szokásos horizontális-képernyőmegosztásos megoldással kell beérnünk.

MÁR NEM ESKÜSZÖM

A jelenleg is folyó, kétes célú és legalább annyira kétes kimenetelű háborúra nem szeretnék szót vesztegetni, annak ellenére, hogy az ott harci feladatokat teljesítő gépek jelentős részét berepülhetjük a játék folyamán, valamennyi fontos, korszerű géptípus szerepel a repertoárban. A kidolgozottsággal csak kisebb gondjaim voltak, viszont az összefüggő történet hiányának köszönhetően a motiváció igencsak hiányzott, amely hiányt a véletlenszerűen leküzdendő elfogó (Scramble) küldetések sem tudtak pótolni. Ennek ellenére most, hogy komolyabban beleástam magam a programba, korábbi véleményemmel ellentétben úgy gondolom, hogy az Aero Elite Combat Academy nem csak hogy méltó vetélytársa az Ace Combat negyedik epizódjának, de le is lökheti azt arról a képzeletbeli trónról, amit az mindezidáig elfoglalt.

[Dae]





MARTIN BELESZÓL!

Ha valamivel fiatalabb lennék, biztos ajtóstól rontanék a házba – azaz anélkül esnék neki egy ilyen csodaszép játéknak, hogy előtte végignézném a demozgatását. Így, idestova 33 éves fejjel viszont betöltöttem, szépen nyugodtan leültem elé, és legalább 20 percig csak álmélkodtam a hihetetlen látványban. A gyönyörű gépekben. A fotórealisztikus tájban. Addig-addig néztem, míg el is felejtettem elindítani... ;)

AERO ELITE COMBAT ACADEMY

SEGA	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ gépek széles választéka, azok aprólékos kidolgozottsága
✕ ízléstelen átkeresztelkedés, nincs sztori mód, gyenge műszerfal

8 pont

„Akkor ezt mondta Isten: Alkossunk embert a képmásunkra, hozzánk hasonlóvá: uralkodjék a tenger halain, az ég madarain, az állatokon, az egész földön és mindenen, ami a földön csúszik mászik" – Mózes Első Könyve 1:26

Ha feltennétek nekem azt a kérdést, hogy nevezzem meg a szerintem legelvontabb RPG-t, ami az elmúlt öt évben megjelent, szinte kapásból a Xenogears-t választanám. Elképesztően bonyolult, elvont, ám pont ezért kimagasló alkotás volt ez, amikor '98-ban kijött PS1-re, a SquareSoft szárnyai alatt. Talán a Persona 2-őt leszámítva soha nem jelent meg olyan RPG, mely ilyen mély, szinte már nehezen megérthető sztorit mutatott volna be, melyet bizony nagyon sokszor végig kellett játszani ahhoz, hogy az ember tökéletesen felfogja. De bizonyos dolgok megértése még akkor is nehézségekbe ütközött, elég csak az intróra gondolni, mely soha nem nyert tökéletes magyarázatot. Ráadásként a történet tele volt olyan filozófiai gondolatokkal, számtalan Bibliai idézettel, melyeket csak az értett meg, aki nem veti meg az olvasást. Egy olyan elgondolkodtató sztorit (hihetetlen csavarokkal, több mint 4-5 szálon futott) alkottak, mely tényleg óriási figyelmet és maximális angoltudást igényelt. Olyan RPG-t, mely ennyire a történetre lett volna kihegyezve, azóta sem láttam még. Talán épp a felsorolt dolgok miatt, akinek megtetszett az XG az elvakult rajongóvá vált, de a többi, átlag játékos inkább elhúzódott tőle.

Ezért aztán üzletileg is bukott a játék, pedig nem ezt érdemelte volna! Ennek aztán súlyos következményei lettek, nem készült el a többi rész. Kifejezetten sajnálatos volt ez annak fényében, hogy az XG a megnyerés után egy „Vége az V. epizódnak" felirattal búcsúzott el a játékostól. Magyarul, a Xenogears indítója volt egy hosszú, hat részesre tervezett sorozatnak. Az XG lett volna az V. epizód, majd ezután jelent volna meg a korábbi négy rész. Végül pedig, miután összeállt volna a teljes sztori, megalkották volna a történet lezárását, a végső, hatodik epizódban. A kedvezőtlen piaci viszonyok miatt azonban a SquareSoft végleg törölte a többi rész megjelenését. Ez azonban nem igazán tetszett azoknak a Square alkalmazottaknak, akik eredetileg be akarták fejezni a nagy művet, és kiakarták elégíteni a rajongókat. Hisz például a teljes sorozat sztorija is készen volt már, így ahhoz, hogy be lehessen fejezni, a Square embereinek el kellett hagynia a céget. Így tehát az XG és sok más sikeres RPG (pld. Chrono Trigger/Cross) alkotói kiváltak a SquareSoft-ból, és létrehozták a Monolith Soft nevű céget. Persze mindez nem ment valami gyorsan, kb. az XG megjelenése után két évvel történt – közben a rajongók meg türelmetlenül várták, hogy mikor jön már a folytatás. Lényeg a lényeg, a programozó csapat összeállt, már csak kiadót kellett találni a játékhoz. Erre a szerepre a Namco vállalkozott, így végre a Monolith biztos háttérrel a háta mögött, megkezdhette az XG következő részének a munkálatait. Mivel a Xenogears, mint cím jogai a Square-nél maradtak, ezért azon kissé módosítani kellett, így lett a játékból Xenosaga. Ez azonban senkit ne zavarjon meg, az XS 100%-ig az XG előzménye! Igen, ugyanis ez a várva várt I. epizódja a sorozatnak! Sőt már teljesen biztos, hogy a II. rész is készülőben van!

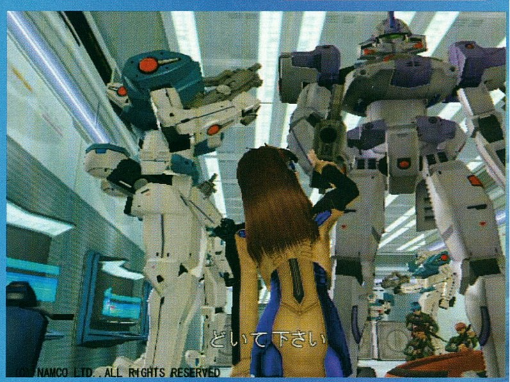
Maradva azonban az első epizódnál, ez egy fantasztikus játék! Nem akarok már a teszt elején érzelmi kitörésekkel fárasztani senkit, de az XS tényleg minden téren egyedülálló alkotása az egész videojáték piacnak! Akadhat azonban a címmel kapcsolatban egy kérdés. Mi a fene az alcímben szereplő „Der Wille zur Macht"? Miért van német alcíme egy japán játéknak? Erre az izgalmas kérdésre is megadom a választ, de előtte ismerned kell az XS történetének alapjait. Könnyű helyzetben nem vagyok, mert dióhéjban elmesélni, már csak az alapokat is igen bonyolult feladat, tekintve a játék kusza szálait. Szóval lássuk, de csak az alapokat!

„Az asszony így felelt a kígyónak: A kert fáinak gyümölcséből ehetünk, csak annak a fának a gyümölcséről, amely a kert közepén van, mondta Isten: Nem ehettek abból, ne is érintsétek, mert meghaltok. De a kígyó ezt mondta az asszonynak: Dehogy haltok meg! Mert Isten tudja, hogy ha esztek belőle, megnyílik a szemetek, és olyanok lesztek mint az Isten: tudjátok mi a jó, és mi a rossz." – Mózes Első Könyve 3:2,3,4,5

A Xeno sorozat története meglepő módon a Földön kezdődik, a XXI. században. Helyileg Afrikában, egész pontosan Kenyában a Turkana-tó mellett indul, ahol egy nagyobb régészcsapat végez ásatásokat. Ez egyébként nem hülyeség, mert valóban a Turkana-tó körüli területek a mai napig a régészek paradicsomának számítanak, hisz rengeteg ősemberleletet (főleg Australopithecust és Homo Habilist) találtak itt. Visszatérve a sztorira: az ásatást végző csapat egy nagyon furcsa szerkezetet talál, melyet egy véletlen folytán beindítanak. Megindul a láncreakció és a tóból egy furcsa, sárga színű szerkezet kerül elő. A régészek ugyan nem, de a XG rajongók már tudják mi az: egy Zohar. Hogy mi PONTOSAN a Zohar, az tulajdonképpen elmondhatatlan. A héber Kabbalah ugyan választ ad a kérdésre, de sajnos még nem olvastam, de név bizonyosan onnan származik. Mindenesetre a Zohart nevezhetjük – persze itt a játékban – egy ősi szerkezetnek, mely óriási hatalommal bír. A régészek is bambán bámulják, miközben a sivatagban(!), elered az eső.

4000 évvel később (egész pontosan TC 4767-ben) az emberiség szinte az egész világűrt felfedezte. A hatalmas birodalom neve Galaktikus Föderáció, a központja pedig az Ötödik Jeruzsálem nevű bolygómetropolisz – azért az Ötödik, mert ez az ötödik fővárosa a birodalomnak. A Földet annyira régen elhagyták már (több ezer évvel ezelőtt) az emberek, hogy akik még emlékeznek is rá, azok is csak Elveszett Jeruzsálemként emlegetik.

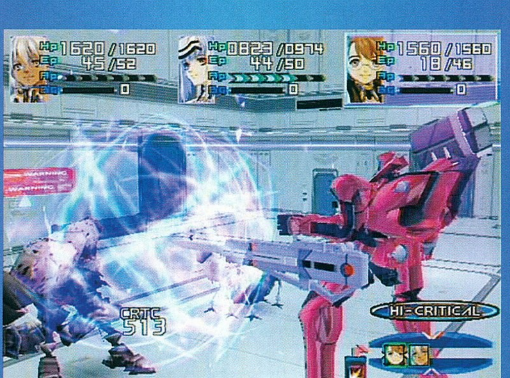
Hogy a TC egész pontosan mit jelent, azt nem sikerült kiderítenem (a C az valószínűleg Krisztusra utal), de ha már az időbeli meghatározásoknál vagyunk, akkor határoljuk gyorsan be az első epizód történetét, az ötödikhez képest. A Xenosaga első része 10 ezer évvel játszódik a Xenogears előtt. Itt még azonban nem derül ki, hogy a Eldrige (a lezuhant űrhajó) hogyan szenvedte el a tragédiáját. Erre majd csak a második epizódban derül fény. Ugyanis az már most biztos, hogy az Episode II. arról fog szólni, hogyan is jött létre Deus és mi vezetett az Eldrige pusztulásához. Az első két epizód tehát az Eldrige lezuhanásáig, a Xenogears intrójáig tart! A többi két rész pedig 4000 és 500 évvel fog a XG előtt játszódni.



Visszatérve azonban az előzményekre: az emberiségnek nincs könnyű helyzete. Pár évvel ezelőtt egy rejtélyes faj, a Gnosis tűnt fel. Ezek a szörnyekre hasonlító rejtélyes lények minden az útjukba kerülő emberi erőt elpusztítanak. Egyelőre még nem sikerült megtalálni ellenük a hatékony fegyvert. Igaz kikísérleteztek óriási nagy robotokat, melyeket AGWS-nek (Anti-Gnosis Weapon System) neveztek el. Ezek az óriási robotok ugyan veszélyes fegyverek, de még mindig nem elég hatékonyak a Gnosis-okkal szemben. Egyébként egy pilóta irányítja őket, kicsit evangelionos stílusban. Hogy egész pontosan honnan származnak a Gnosis-ok, és van-e valami céljuk, azt nem tudni pontosan...

„YOU SHALL BE AS GODS"





A történet főhőse egy nő, Shion Uzuki. Most az előző rész rajongói biztosan felkapták a fejüket, az Uzuki név hallatán, hisz így hívták az XG egyik kulcsfiguráját, Citant is. Hogy mi a kapcsolat kettőjük között (ha egyáltalán van, hisz a Citan csak álnév volt), annak kiderülésére még várni kell. Szóval, Shion egy birodalmi hajón, a Woglinde-én dolgozik, mint tudós. A főműve, hogy befejezze KOS-MOS (Kosmos Obey Strategic Multiple Operational Systems) nevű speciális androidot. Ez a lény a Realianokra hasonlít leginkább. A Realian pontos meghatározása: mesterséges ember. A Realianokat teljes mértékben embernek kell tekinteni, hisz szinte lehetetlen megkülönböztetni őket a hús-vér személyektől.

A Föderáció alkotmánya szerint a Realianok emberi jogokkal rendelkeznek, ám azért valamelyest az ember alá vannak rendelve, pld. vészhelyzetben feláldozhatóak az emberi élet védelmében – ezenfelül rendelkeznek néhány speciális képességgel. Tehát KOS-MOS egy Realianhoz hasonló lény, azzal különbséggel, hogy sokkal fejlettebb technikával, főleg fegyverzettel rendelkezik. A katonaságnak a Gnosis-ok elleni küzdelemben van rájuk szüksége. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy évekkel ezelőtt már majdnem sikerült megalkotni KOS-MOS-t, de akkor egy véletlen folytán túlságosan hamar aktiválták és ez tragédiába torkollott. KOS-MOS feladata inkább katonai, annak ellenére, hogy egy nő képére van tervezve. A történet kezdetén éppen programozási fázisban van, azaz Shion (aki nagyon szívén viseli KOS-MOS sorsát) egy virtuális világban készíti fel a Gnosis-ok elleni harcokra. Ténylegesen még nem ébresztették fel. Eközben Woglinde egy érdekes objektumot talál az űrben. Egy óriási sárga valamit, melyet hamar befognak: ez a Zohar! Hamarosan azonban felűnek a Gnosis-ok, mely óriási káoszt okoz a hajón, hisz megállíthatatlannak tűnnek. Közben valamilyen titokzatos erő behatásra KOS-MOS is aktiválódik és meglepetésre SIKERESEN felveszi a harcot a Gnosis-ok ellen. Ezután még vagy három-négy szálon kezd el futni a sztori egyszerre, de ezeket már nem írom le, mert még én is belezavarodnék. A Zohar, KOS-MOS és a Föderáció megannyi titkáról kell fellebbenteni a leplet, egy elképesztően fordulatos tálalásban.

„Azután azt mondta az Úristen: Íme az ember olyanná lett, mint miközülünk egy: tudja mi a jó, és mi a rossz. Most azért, hogy ne nyújthassa ki kezét, és ne szakíthasson az élet fájáról is, hogy egyék és örökké éljen, kiűzte az ÚRisten az Éden kertjéből, hogy művelje a földet, amelyből vétetett" – Mózes Első Könyve 3:22,23

Nem lehet az XS történetét egyszerűen beskatulyázni, mert nem a klasszikus jó és rossz harcára épül. Ennél sokkal árnyaltabb a sztori. Hasonlóan az előző részhez az XS is teljesen a történetorientált. Háromszor-négyszer annyi sztori van benne, mint mondjuk egy Final Fantasy-ban, vagy egy átlagos RPG-ben, túlzás



nélkül! Talán jól példázza ezt, hogy a Xenosaga csak úgynevezett dual-layer-es DVD-n fért el. (Ez a kétrétegű DVD-t jelenti.) Nem akarlak fárasztani benneteket a technikai részletekkel, a lényeg ennek az, hogy nem 4.7 gigabyte fér rá egy kétrétegű DVD-re, hanem közel 9 giga! Kellett is ám a hely, mert több órányi film és átvezető jelenet illusztrálja a sztorit. Sokszor lesz olyan, hogy akár 30 perces filmeket és átvezetőket is bemutat a játék, mire újra megkapod az irányítást. Ez persze nem baj, ezt vártam, hisz hasonló volt az XG is.

Egyes vélemények szerint a program éppen ezért már közelebb áll egy sci-fi operához, mint egy klasszikus játékhoz! Találó megállapítás. Érezni, hogy a Tetsuya Takahashi (a sorozat történet írója és rendezője) és a többi készítő, a Xeno sorozattal el akar valamit mondani. Valami nagyon-nagyon fontosat az életről, a létről és az emberiséget foglalkoztató filozófiai kérdésekről. Hogy pontosan mit, azt még nem tudom megfogalmazni. Ahhoz végig kell játszani a teljes sorozatot, mind a hat epizódot. Sokat mond azonban az alcím: Der Wille Zur Macht. Magyarul ez annyit tesz: „A hatalom akarása".

Aki foglalkozott már filozófiával, annak gondolom nem ismeretlen Friedrich Wilhelm Nietzsche (1844-1900) neve. A XIX. század egyik legvitatottabb, ám kétségkívül legérdekesebb és legkiválóbb filozófusáról (és költőjéről) van szó. Hihetetlen erővel támadta a modern kereszténységet, a keresztény egyházat, de óriási mértékben hatott a pszichológia fejlődésére is. Egyik fő művének címe a ***Der Wille Zur Macht!*** Igaz, hogy ő maga letett ennek a könyvnek a megírásáról, de halála után húga összegyűjtötte a már a könyvhöz megírt feljegyzéseket és kiadta azokat.

Nietzsche-t nem könnyű megérteni; sőt, a hívő keresztények jobb, ha lemondanak az olvasásáról, ha csak nem akarnak szívrohamot kapni, gondolok itt ***Az Antikrisztus*** című művében, illetve a ***Der Wille Zur Macht***-ban megírt gondolataira. Ennek ellenére írásai elgondolkodtatóak és sok igazságot tartalmaznak, nekem is tetszettek, igaz nem mindenben. Azonban akármennyire is vitatott filozófus, és akármennyire is azt mondják (főleg a kommunista filozófusok), hogy hatott a német fasizmus kialakulására (holott megvetette az antiszemitizmust), egy tényt nem felejthetünk el: egy olyan emberről beszélünk, akinek művei nélkül Kosztolányi Dezső, Juhász Gyula, Bartók Béla, Ady Endre, Babits Mihály, Füst Milán, Hamvas Béla nem az, és nem olyan lenne, mint ahogy ma ismerjük őket, hisz Nietzsche óriási mértékben hatott rájuk és ezáltal műveikre. És a felsoroltak „csak" a magyar irodalom jeles képviselői voltak, képzelhetitek mekkora hatást tehetett a világirodalomra, zeneszerzőkre, filozófusokra!

De mi köze van a Der Wille Zur Macht-nak egy játékhoz, miért ezt a alcímet választották a Monolith-nál? A választ sejtem, most, hogy már órákat töltöttem a Xenosaga-dzsel. Az egész valahogy így hangozhatna: „A természetben minden lény a hatalmat akarja és e hatalom érdekéhez kell viszonyítani mindent. Az egész emberiség lételének czélja, hogy időnkint egy-egy kiváló embert (Übermensch) teremjen, a ki aztán korlátlanul uralkodjék a többieken." Ezeket a szavakat Halasy Nagy József vetette papírra Nietzsche-ről és a Der Wille Zur Macth-ról 1908-ban. Talán ez a néhány gondolat kifejezi az XS mondandóját, erősen dióhéjba rakva. Persze ha pontosabb képet akartok a nietzschei mű és a játék kapcsolatáról, akkor tessék lemenni egy könyvtárba és elolvasni ***A hatalom akarásá***-t, majd játsszátok végig a Xenosaga-t!

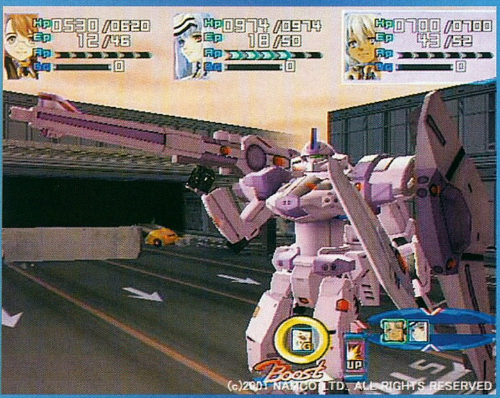
De nem csak Nietzsche-t kell ismerni a játék megértéséhez, ez még kevés lenne! A készítők elképesztő hangulatot teremtettek azáltal, hogy a világ és az emberiség legnagyobb irodalmi és kulturális alkotásit belevarrták a játékba, illetve a történetbe! A sztori és egyes motívumok megértéséhez például jól kell ismerni a Bibliát! Ez már a Xenogears-nél is előjött. A történet egyes részeinek értelmezése lehetetlen, ha a Bibliát nem ismeritek – sokszor közvetlen idézeteket használ a program. Keresztény (sok-sok kereszt) és héber motívumokkal (például a Kabbaláhból) egyébként is tele van a sztori. Egy-két példa: még mindig megborzongok attól a szereplőtől (Jr., Shion egyik barátja, a jó oldalon harcol, de mindvégig nagyon titokzatos), akinek a jobb tenyerére vörös színnel egy 666-os felirat van tetoválva. De említhetném a furcsa betűket, melyekre először azt hittem, hogy valami értelmetlen krikszkraksz, de aztán kiderült, hogy a héber ABC-t használták egyes helyek „kidíszítésére". A Biblián kívül, az ókori államok történelmét sem árt átlapozni, ha tudni akarjátok, mi az a Ziggurat, magyarul zikkuratként találjátok meg. De előjönnek idézetek, gondolatok és motívumok a görög, a buddhista és a bráhmansita mitológiából, de említhetném Wagner: Lohengrin című operáját, H.G.Wells műveit, a Grimm fivérek meséit, az Óz a nagy varázslót, valamint Shakespeare: Lear király című művét is, mivel ezekre mind vannak utalások, vagy belőlük idézetek! Először azt terveztem, hogy felsorolom szinte az összes utalást jelentősebb könyvekre, vagy művekre, de olyan mennyiségűt tartalmaz ebből a játék (az egyik menüben – UMN – fel is sorolják, tényleg óriási mennyiség!), hogy annak leírása több oldalt igénybe venne. Még egy kis kiegészítés: Nietzsche megértéséhez ajánlom a Nobel-díjas író Bernalt Russell: ***A Nyugati filozófia története*** című, csodálatos művét, illetve a ***Nietzsche-tár*** címmel megjelent könyvet – utóbbi egy gyűjtemény, ezért nincs kimondottan egy szerzője.

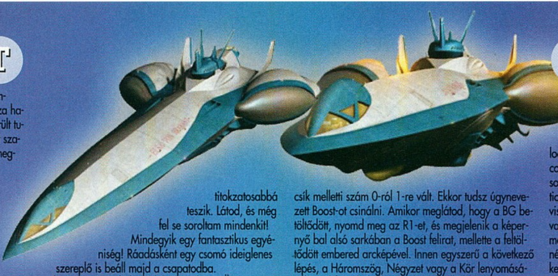


Mindebből látható, hogy az XS nem egy egyszerű hétköznapi RPG. Mivel széles kulturális ismeretekre is épít, ezért sokkal magasabb rendű szórakozást nyújt, mint az egyszerű játék. Itt nem csak nézni kell a történteket, de értelmezni is – ezért is baj, hogy a Biblia magyar és angol fordítása néhány helyen kissé eltér egymástól, ez egy-két esetben kicsit megzavart (vagy lehet, hogy a héber Ószövetséget használták a játékban?). A cél, hogy elgondolkodva rájöjjünk, mit is akartak nekünk onnan a messzi Japánból üzenni… Ha pedig valamit nem értünk, akkor irány a könyvtár! Ez az, ami miatt nekem kivételesen tetszett ez az egész. Hisz ilyen még a videojátékok között egyáltalán nem volt, leszámítva az XG-t.

Gondolj bele, ha a 60 millió PS2 tulajdonos csupán 0.5 százaléka az XS hatására elkezdi olvasni a fent említet műveket, akkor az már 300 ezer ember (egy magyarországi nagyváros)! Akkor már elérte a játék a „czélját", azaz amellett, hogy egy kiváló anime sztorit ismerünk meg, elgondolkozunk egészen érdekes filozófiai kérdéseken és művelődünk is. Biztos vagyok benne, hogy a jövő videojátékainak ez lesz az ismérve! Mint a mozifilmeknél vagy a könyveknél. Ott is megvannak az egyszerű popcorn mozik és ponyvák, de művészi, elgondolkodtató alkotások is. A játékoknál utóbbiból még kevés van, de biztos vagyok benne, hogy – köszönhetően Xeno sorozatnak is – hamarosan ez meg fog változni. És ezt a sok dolgot azért soroltam fel, hogy érzékeltessem, milyen hangulatba tud hozni ez a program. Kiváló, hogy a számtalan jelképből, idézetből és motívumból már lehet következtetni a történetben beálló bizonyos fordulatokra, vagy eseményekre, de nem csak magára az eseményre, hanem annak a eszmei mondanivalójára is!

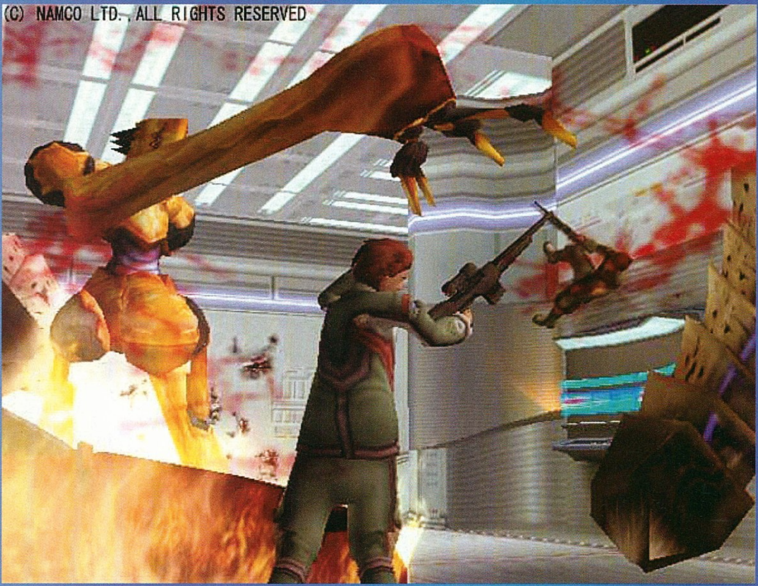
Néha pedig ezekkel a motívumokkal/idézetekkel olyan hangulatot teremtettek, hogy felállt a hátamon a szőr! Csak egy példa: képzelj el egy lerombolt romos várost, közepén egy óriási épülettel (melynek Labyrinthos a neve





– görög mitológia!). A háttér színes szürrealista rémálom, közben halk zongora aláfestéses zene fokozza hatást. Mindeközben az épület egyik emeletén, egy őrült tudós épp a Jelenések Könyvének legsúlyosabb sorait szavalja! Most már értem mit érezhetett János, mikor meglátta a jövőt!

„És megadatott neki, hogy mindenkit, kicsiket és nagyokat, gazdagokat és szegényeket, szabadokat és szolgákat jobb kezükön és homlokukon bélyeggel jelöltessen meg, és hogy senki se vehessen vagy adhasson, csak az, akin bélyegként rajta van a fenevad neve vagy nevének száma. Itt van helye a bölcsességnek! Akinek van értelme, számítsa ki a fenevad számát, mert egy embernek a száma az. Az ő száma pedig hatszázhatvanhat.”
– Jelenések Könyve 13:16,17,18



Csak bizakodni tudok, hogy sikerült érzékeltetnem valamelyest ennek a fantasztikus RPG-nek a hangulatát, pedig a java még csak most jön! Hisz a történet és hangulat mellett a másik két legfontosabb, azaz a harci rendszer és a fejlesztési rendszer is briliáns lett. Kezdjük az előbbivel.

Az összecsapások nem véletlenszerűek, minden ellenfél ott mászkál a terepen, azaz elméletben el lehet kerülni a harcokat. Azért csak elméletben, mert gyakorlatilag, amikor egy szörny közelébe érsz, az azonnal rád veti magát, azaz megtámad, menekülésre pedig ilyenkor kicsi az esély. Természetesen a Xenosaga-ben is csatlakoznak hozzád szereplők, melyről máris szólnék pár szót, ugyanis fantasztikus a karakterkészlet! Szinte már megszokottá vált az RPG-knél a „tipizált hősök” jelenléte, akiknek ugyan lehet, hogy van saját történetük vagy egyéniségük, mégis az RPG-k többségénél már előre lehet tudni, kinek milyen szerep jut. Na, a Xenosaga-nél ez nem így van. Arra sajnos nincs helyem, hogy mindegyik karakterről részletes életrajzot írjak, de elmondhatom, hogy kiváló a gárda.

A főhős ugye már alapból egy nő, Shion, és ugye ha egy RPG-nek nő a főszereplője, az eddig mindig jót jelentett (FFVI, Persona 2). Van itt kérem egy öngyilkos cyborg (Ziggy), aki a maradék emberi mivoltának eltörlésért küzd. Van szupererős és titkos android, KOS-MOS, aki percenként meglepetésekkel szolgál. Van egy kis srác, Jr., a jobb kezén egy 666-os jelzéssel (brrr... nem kellett volna megnéznem az Oment) – vajon mi lesz a sorsa szerencsétlennek...? De említhetném MOMO-t is, a Realiant, aki egy aranyos kislány...nak tűnik, valójában azonban... Vagy ott van chaos (így kis betűkkel), aki meg olyannyira titokzatos, hogy SEMMI nem derül ki róla, csak olyan dolgok, melyek még titokzatosabbá teszik. Látod, és még fel se soroltam mindenkit! Mindegyik egy fantasztikus egyéniség! Ráadásként egy csomó ideiglenes szereplő is beáll majd a csapatodba.

Tehát ott tartottunk, hogy harci rendszer. Összesen 3 karakterrel vehetsz részt a csatákban. Érdekesség, hogy Shiont is kiveheted a csapatból, már ahol ezt a játék megengedi. A harc menete kicsit a FFX-re emlékeztet. Körönként megy az összecsapás, ám azt, hogy egy körben ki lép és hányszor, a képernyő jobb alsó sarkában láthatod. Az itt látható kijelzőn megtalálod a karaktereid, illetve az ellenfelek arcképét jelképező ikonokat. Mindenki sorban jön – a saját gyorsaságától függően –, majd jön a következő kör.

Támadni igen érdekes módon lehet. A karakterek HP-ja és EP-je alatt találsz egy harmadik kijelzőt, ez az AP. Minden egyes körben összesen 4 AP pontot kapsz, maximum 6 AP-d lehet. Ezek felhasználásával tudsz támadni, a következőképpen. Amikor sorra kerül egy embered, megjelenik egy kijelző, melyben a Négyzetet, Háromszöget és az X-et használhatod. Ebből az első kettő a támadás. A Négyzettel közeli csapást mérhetsz az ellenfélre (mondjuk megütöd), míg a Háromszöggel távolról eshetsz neki. Ez nagyon fontos, mert ellenféltől függően hol az egyik, hol a másik lehet hatékony. Magyarul, akire nem sebzel jól Négyzettel, azt jól lehet Háromszöggel, s viszont. A lényeg, hogy mindegyik támadás 2 AP pontot fogyaszt, tehát összesen kettőt lehet támadni. Igen ám, de mi van akkor, ha feltöltötted maximumra az AP-det, tehát az előző körben egyet sem, vagy csak egyet támadtál? Ha az AP-d eléri a maximumot, akkor lehetőséged van kombókat, azaz Tech Attack-eket (továbbiakban TA) összehozni. Nem kell ám túl bonyolított kombókra gondolni, pld. ilyenekre, hogy Háromszög, Háromszög vagy Négyzet, Háromszög, vagy Négyzet, Négyzet, esetleg Négyzet, Háromszög. A lényeg, hogy a végén a Körrel kell lezárni a támadást. A TA-kat általában csak maximális AP ponttal két mozgás bevitele után lehet megtenni. Azért általában, mert később ez alól lesz kivétel, de egyelőre ezt hagyjuk.

Tehát megcsináltál egy TA-t (látványosak, mind), mi történik ezután? Az AP pontod alatt láthatsz negyedik kijelzőt is, ez a BG. Minden egyes támadás, de főleg TA után, a BG töltődni fog. Ha eléri a maximumot, a csík melletti szám 0-ról 1-re vált. Ekkor tudsz úgynevezett Boost-ot csinálni. Amikor meglátod, hogy a BG betöltődött, nyomd meg az R1-et, és megjelenik a képernyő bal alsó sarkában a Boost felirat, mellette a feltöltődött embered arcképével. Innen egyszerű a következő lépés, a Háromszög, Négyzet vagy a Kör lenyomásával (attól függ hol áll az embered) alkalmazhatod a Boostot. Ez azt jelenti, hogy következőleg azonnal a „boostos” embered fog jönni, vele léphetsz! A Boost alkalmazása igen fontos a sikeres harc érdekében, fogalmazhatnék úgy is, hogy a megfelelő használata nélkül lehetetlen az erősebb szörnyeket legyőzni. Egyébként a Boostot a gép által irányított szörnyek állandóan használják, néha már szemtelenül sokszor, így erre nem árt felkészülni.

A harci rendszer leírása azonban még csak most kezdődik, ugyanis ha lenyomod az X-et (természetesen amikor valamelyik embered következik), előjön jó néhány újabb lehetőség. Először is ott van az Ether, ami tulajdonképpen a varázslatokat jelenti. Egy varázslat 4 AP-t fogyaszt. Alatta az Item, azaz a tárgy használat – ez is 4 AP-t vesz le, ha használod. Az Item alatt találod a Move-ot. Ez azért fontos, mert embereid a harcokban két sorban vehetnek részt, a hátsó és az első sorban – ezt beállíthatod a menüben is a Battle Formation-nél. A hátsó hátránya, hogy nem tudnak támadni, viszont így kevesebbet sebezhetnek rá, talán némely varázsló alkat (MOMO) esetében jól jön. Egyébként meg egy-két főellenség megszokta játszani azt, hogy némely támadásával a hátsó sorba taszít, így a következő körben támadás helyett kénytelen leszel előrébb mozogni.

A legjobbat és érdekesebbet a végére hagytam, ez pedig az AGWS menü. Az embereid többségével ugyanis tudsz AGWS-eket, azaz óriási robotokat használni! Ha beleülsz egy AGWS-be, teljes egészében megváltoznak a harci tulajdonságaid. Először meg kell határoznod, hogy hol akarod elhelyezni a robotot – itt mindegy, hova lépsz. Az AGWS-ek saját HP-val rendelkeznek (elég sokkal), ám harc közben nem gyógyíthatók. Így csak addig használhatók, amíg nem csökken le a HP-jük vészesen, mert ha 0-ra ér az energia, akkor az emberedet abban a harcban már nem tudod feltámasztani! Ugyancsak képtelen vagy robotban a varázslatok és az Item használatára! Ugyanakkor hihetetlenül nagyokat lehet AGWS-ben támadni! A különbség most, hogy egy támadás 3 AP-t fogyaszt és attól függően, hogy milyen fegyverekkel szerelted fel az AGWS-t, tudsz a Körrel is támadni – fegyvertől függően persze. Maximális 6 AP-val robotban nem lehet kombózni, azaz TA-kat csinálni. Viszont ha belépsz az X-szel a menübe, akkor ott megtalálod a W-ATC feliratot, melyet csak maximális AP-val lehet elsütni. Ez egy rendkívül erős támadás. Ha úgy érzed, hogy baj van (vagy lesz), akkor szállj ki a robotból. Hogy tovább bonyolítsam a dolgokat, lesznek olyan karakterek is, melyek nem használhatnak AGWS-t, ilyen KOS-MOS vagy Ziggy. Ők ezért plusz fegyverrel vannak felszerelve, melyet a Körrel lehet használni. Mondjuk előtte fel kell tölteni az AP-t maximumra és kell egy kis EP is – apropó, az EP a varázslatokhoz szükséges.



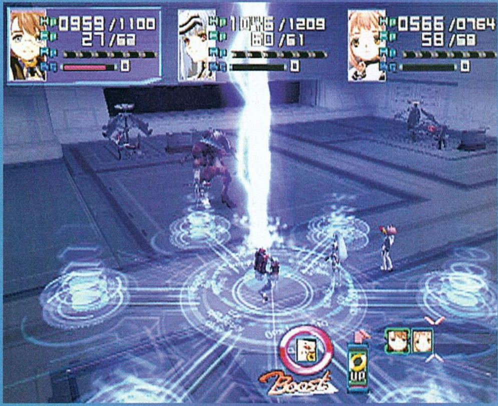
Látható, hogy igen összetett, ám kétségkívül élvezetes a harc. Én legalábbis nagyon megkedveltem ezt a rendszert.

„A tenger kiadta a benne lévő halottakat, és megítéltetett mindenki a cselekedetei szerint. És a Halál és a Pokol belevettetett a tűz tavába: ez a második halál, a tűz tava. Ha valakit nem találtak beírva az élet könyvébe, azt a tűz tavába vetették.”
– Jelenések könyve 20:13,14,15

A harcok végeztével négy fajta(!) tapasztalati pontot kapsz. A fejlesztési rendszer leírása már a mellékletre maradt, de azért annyit elmondok, hogy valami elképesztő! Múltkor azt találtam írni a .Hack tesztnél, hogy nem láttam még játékot, melyben









annyi mindent lehetett fejleszteni, mint abban. Nem gondoltam volna, hogy ilyen gyorsan módosítanom kell az álláspontomat. A Xenosaga-ben ugyanis olyan sok mindent lehet fejleszteni, hogy az még a legszőrösebb szívű RPG játékost is kielégíti.

Csak felsorolásszerűen (a mellékletben majd részletezem): fejlesztheted a az Ethereket, azaz új varázslatokat kísérletezhetsz ki. Tuningolhatod a TA-kat, egyszerre három szinten is. Új TA-k amúgy szintlépésenként fejlődnek ki – kb. 5-10 szintenként. Kifejleszthetsz a karaktereid állapotára ható képességeket, ez a Skills. Felszerelheted a embereidet cuccokkal, és pontjaiddal növelheted a különböző értékeit, a HP-tól az erőig, összesen 8 féle dolgot fokozhatsz! Ugyancsak fejlesztheted az AGWS-eket, nekik is vagy nyolc cuccot (fegyverek, alkatrészek stb.) adhatsz. Nagyon összetett ez a rendszer, de éppen ezért kiváló!

Szükség is lesz a fejlesztésekre! Folyamatosan váltogasd az embereidet, azaz ne ragadj le kizárólag egy fajta csapatösszeállítás használatánál, ezért is jó, hogy Shiont ki lehet venni a brigádból. Sokszor kötelező karakterekkel kell menni, ilyenkor jól jön, ha erős embereid vannak, és ezt csak úgy tudod, elérni, ha mindenkit fejlesztesz. Mindig, mikor egy új helyre vagy képernyőre érsz, az összes látható ellenfelet nyírd ki! Ez nagyon fontos, csak így lehet dinamikusan fejlődni, hisz ehhez a rengeteg fejleszthető képességhez nagyon sok tapasztalati pont szükséges! Egy átlagos harc egyébként is tovább tart, mint a többi RPG-nél, az ellenfelek kemények. Ha pedig lehetőséged van vásárolni, akkor rengeteg cuccot vegyél, mert ritkán vannak boltok!

„Íme, eljövök hamar, velem van az én jutalmam, és megfizetek mindenkit a cselekedetei szerint. Én vagyok Alfa és az Ómega, az első és az utolsó, a kezdet és a vég"
– Jelenések könyve 22:12,13

Akkor lássunk egy objektív értékelést. Nehéz helyzetben vagyok, mert Nietzsche szavaival élve, melyet az Antikrisztus című művében írt: ***„A szeretet az az állapot, melyben az ember leginkább látja úgy a dolgokat, ahogyan azok nincsenek."***. En pedig szeretem a Xenosaga-et. Méghozzá nagyon! Szeretem, mert tetszett az a hihetetlen háttér, mellyel a történet meg van írva, az a számtalan motívum, melyet felhasználtak a játékban. Nagyon király a hosszú, már-már átláthatatlanul bonyolult és elvont sztori. Ezzel összefüggésben pedig, elég komoly a stuff szavatossága. Ráadásul még sok-sok titkot is lehet benne találni, mint egy igazi jó RPG-ben.

A másik fantasztikum a PS2-es színvonalon hihetetlen jó grafika. A karakterek már-már Xbox-os DOA3 színvonalon vannak, és mind a hátterek, mind a csatákban látható effeketek miatt az XS szerintem ledöntötte a trónjáról a FFX-et, grafikai szempontból.

A hangulat kérdését már ecseteltem, ezt még csak azzal egészíteném ki, hogy elképesztő a játék zenei aláfestése – erre már utaltam is. Fantasztikusan jól megválasztott és nagyszerű zenék szólnak, melyek maximálisra tudják fokozni a hangulatot. Ez mondjuk nem véletlen, hisz a zeneszerző maga Yasunori Mitsuda, aki a Chrono Trigger/Cross csodálatos dallamait komponálta. És nem csak a szerző, az előadó is kiváló, ugyanis a Londoni Filharmonikusok előadásában szólal meg mindez, így képzelhetitek micsoda minőségben micsoda dallamok csendülnek fel – ők adták elő a Star Wars zenéjét is! Egyedül az nem tetszett – ha már a zenéknél tartottunk –, hogy a városokban, illetve átvezető helyeken abszolút nem szól zene! „Csak" az átvezető jelenetekben és videókban. Mondjuk utóbbiból több van, mint amennyit az egész játékban mászkálni kell (most komolyan beszélek, ez nem hülyeség), a többi időt meg úgyis harccal tölti az ember. Szóval nem értem, hogy ezeken a helyeken miért nincs muzsika, kár érte.

A másik hibapont (bár ez egyéni ízlés kérdése), hogy néha túlságosan is nehéz a XS. Sőt, egy-két helyen csal is. Mondjuk mikor állandóan Boosttól az ellenfél, vagy mikor olyan hihetetlen támadásokat alkalmaz, melyek egyből kinyírnak. Én például Tiamat ellen (egyik főellenség), annyit szenvedtem, amennyit az FFVII-es Emerald Weapon óta soha. (Mondjuk az átlagon felüli nehézség már a Xenogears-re is jellemző volt!) Azt hiszem a játékot inkább a keményebb kihívást kedvelőknek készítették. Egyébként ezt nem csak a nehezebb harc miatt éreztem így. Az XS nem a nagyközönségnek készült, inkább az elvontabb, nehezebb RPG-ket kedvelőknek, illetve az XG rajongóknak. Mások nem hiszem, hogy nekiállnának, nem is ajánlom nagyon nekik.

Így érdekes kérdés a pontszám is. Az átlag RPG-s számára emészthetetlen lesz az XS, ez biztos. De mivel a játék nem az ezerszer lerágott, populáris irányzatokat követi, ezt figyelembe kell vennem, és mivel szeretem az ilyet, méltányolnom is kell. Sokat hezitáltam, hogy 9 vagy 9.5 legyen-e a pontszám, mert mindkettő mellet vannak érvek. Végül az utóbbi mellett döntöttem. Számba vettem a pozitívumokat és azt a két (bár a nehézséget nem is mondanám annak) hibát – így is akkora a pozitívumok túlsúlya, hogy a 9.5 mellett kellett döntenem. Meg hát nincs még egy olyan játék, mely ekkora kulturális háttérrel rendelkezne, és különösen ez tetszett.

Vásárlás előtt mindenképpen vegyétek figyelembe, hogy csak akkor szerezzétek meg a programot, ha 100%-ig biztosak vagytok benne, hogy akarjátok, és felkészültetek egy különleges, átlagon felüli, sztorizós RPG-re, melynek megértése nem egyszerű feladat. Ha azonban a legkisebb kételyetek is támad, hogy ez tetszeni fog-e, akkor azonnal felejtsétek el, mert csalódni fogtok benne. Nekem nagyon tetszett és a kedvencemmé vált!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Élvezet volt olvasni ezt a cikket, látszik, hogy Veres Mestert totálisan elvarázsolta a játék. De egy kicsit visszás érzéseket is keltett bennem – nehéznek és bonyolultnak tűnik, olyan programnak, amire hetekig kell összpontosítani, semmi mással nem játszani, mert egyébként elveszted benne a fonalat, kiesel a ritmusból. Ehhez pedig egy totálisan „elvadult" japán RPG rajongó szükségeltetik. Sajnos, akármennyire szeretem is a témát, én nem vagyok az... :(

XENOSAGA EPISODE I

NAMCO/MONOLITH SOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

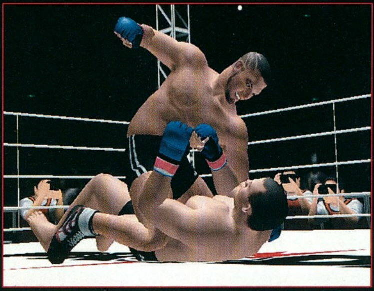
1 Játékos
memóriakártya 8mb (163 KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos, király sztori, kulturális háttér
✕ egyes helyeken nincs zene

9.5 pont

Pride Fighting Championship, vagyis Büszkeség Bunyó Bajnokság – magyarra szabadon torzítva. Létező, közkedvelt küzdősport, a „mixed martial art" irányvonal jeles képviselője, vagyis különböző harcművészeteket magába olvasztó hibrid stílus. Állítólag maga a véres valóság. Minden megengedett, a szabályozás minimális. A harc elkerített ringben folyik (nem ketrecben), leginkább a hazánkban is népszerű street-fighthoz hasonlítható. A Pride Brazíliából ered, egy bizonyos Gracie család udvarából, de Portugáliában is honos, ott ValeTudo néven ismert. Persze ne csodálkozzon senki, aki még nem hallott róla. A többnyire Japánban rendezett küzdelmeket a jelenlévőkön kívül csak néhány fizetős csatorna (pl. DirecTV, Dish-Network, Viewer's Choice Canada) nézői követik figyelemmel.

A Pride műfaját tekintve a létező összes technika ötvözése és felhasználása, miközben azért számon tartja a versenyzők alapvető küzdőnemét. A játékban is stílusnemek egész garmadájából választhatunk: Jiu Jitsu, Karate, Kick Box, Judo, Free Fight, Wrestling, Muay Thai, Sambo, Shooto Fighting, hogy csak a legfontosabbakat említsem. Itt nem az a nyerő, aki saját küzdőnemében a legjobb, hanem aki mindegyikben fel tud mutatni valamit. A Pride – központi weboldalán közzétett – filozófiája szerint semmi nem garantálja mondjuk egy Judo bajnoknak, hogy nem verik rommá, ha az utcán támadás éri. És egy bokszoló sem kérheti éles helyzetben, hogy csak ököllel harcoljanak ellene, adott képességű ellenfél hamar lerúgja a földre. Van ebben némi ráció, mégis több mellébeszélést látok e csodás sport alapelveiben, mint igazságot. Véleményem szerint egy cselgáncs-mester könnyedén megvédi magát fegyvertelen utcai huligánok ellen, sőt, továbbmegyek, egy igazi harcművész nem is kerül gyakran ilyen szituációba.







Maga a program meglepően mély játszhatóságot biztosít, holott igen egyszerű irányítással bír. Lehet ütni bal és jobb kézzel (Négyzet és Háromszög), rúgni szintén bal és jobb lábbal (X és Kör). Ezen mozdulatok megvalósítása jóindulattal is csak átlagos színvonalú, viszont lényegesen szellemesebb náluk a jól kidolgozott birkózás-rendszer. Az imént említett gombok közül kettő-kettő egyidejű lenyomásával és a megfelelő irány megadásával különböző elkapások, gáncsok, dobások és a földharc során előforduló leszorítások hozhatók elő. Az iránygombok egyéb tekintetben nem befolyásolják a küzdelmet, nincs „kettőt hátra, le + ütés" jellegű kombináció, minden előhozható mozdulat csupán az ellenfélhez viszonyított aktuális távolság függvénye. Az elöl lévő L és R gombok alaphelyzetből nem jók semmire, de mint a Tekken korábbi részeiben, szerencsére itt is állítható rájuk igény szerint kombó. Ahogy a jól játszható verekedős anyagoknál általában, a gombokat érdemes nyugodtan, taktikusan használni. A pánikszerű, ész nélküli nyomogatás egy képzettebb ellenféllel szemben nem vezet sehová. A meccsek kezdetét általában heves pofozkodás jellemzi, amit rutinos játékosok hamar szolidabb birkózásba fordítanak át. Ehhez elég a megfelelő pillanatban megragadni az ellenfelet, és a két rettenthetetlen harcos máris egymás végtagjaiba bonyolódva hempereg a közönség színe előtt. Hanyatt fekszik az egyik, arcát ököllel veri a rajta térdelő másik, a kamera lencséjére pedig fröcsög a vér. De fordíthat kiszolgáltatott helyzetén az alsó, leguríthatja magáról partnerét, és próbálkozhat egy végzetes kar/láb/nyak stb. szorítással, mire a másik kénytelen lesz feladni a versenyt. Gyakorlott játékosok így percekig is hancúrozhatnak egymáson, ami körömben az utóbbi idők legnagyobb, már-már sírásba hajló kacagásait eredményezte multiplayer során. Felmerült azonban kedélyes baráti összejöveteleink alkalmával a nézet, miszerint a kelleténél mintha kicsit melegebb lenne a levegő a Pride FC szorítójában. Már akkor felforr szinte a pironkodó játékos kezében a kontroller, mikor azt látja, hogy 25 félmeztelen férfitest fényképe közül kell a legszimpatikusabbat kiválasztania. Nem beszélve a bizarr testhelyzetekről amiket az alsónadrágban fetrengő alakok felvesznek. És az átdobásokról, gurításokról, amik olyan lehelet finoman mennek végbe, mintha nem is

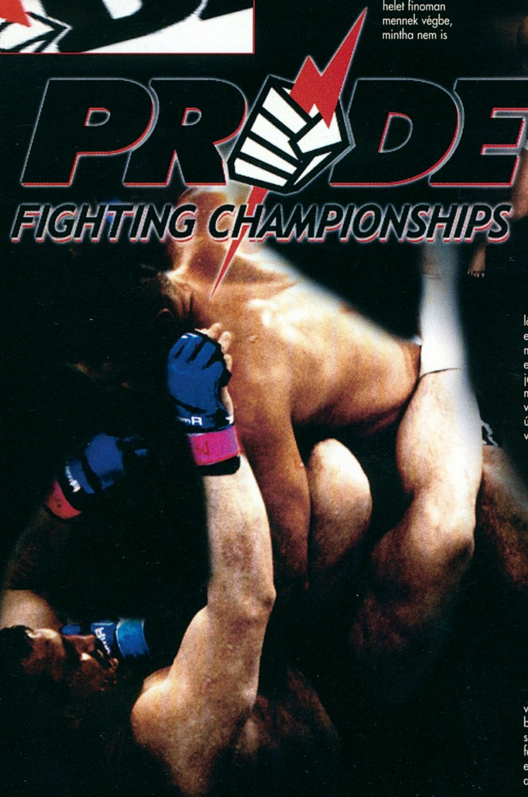
...KÉZ ÉS LÁBTÖRÉST!

bántani szeretné egyik a másikat, hanem óvatosan új pozícióba segíteni.

(Hahahahah, ez keméééény! Martin)

Bolygónk Pride FC rajongói boldogak lehetnek, hogy készült számukra egy ilyen szintű játék. De objektíven szemlélve a grafikai kivitelezés csak közepes, PS2-őn még épphogy nézhető. Legfőbb probléma a textúrák minőségével van. Helyenként mintha nem is borítaná semmi az egyszínű 3D-s modellt. Az egész túl mesterségesnek hat, inkább műanyagnak, mint élő szövetnek. Jó viszont a karakterek feje és arca. Mind szépen kidolgozott és az eredeti személyről mintázott. Ahol kellett, a készítők feltüntettek bajuszt, mellszőrzetet, tetoválást stb. is, de leszámítva a magasságbeli eltéréseket, a szereplők teste így is túlságosan hasonlít egymáshoz. Nagyot lendít a játék végértékén, hogy mindenki a személyes tulajdonságainak megfelelően lett animálva. Majdhogynem a hátán viszi el a játékot egyedül az, hogy olyan Pride FC legendák, mint Kazushi Sakuraba (nem baba :), Vanderlei Silva, Semmy Schilt, Carlos Newton stb. a játékban is úgy mozognak és olyan fogásokat ismernek, mint a valóságban.





Amint azt a TV-ben közvetített bunyóktól már megszokhattuk, a Pride-ban is legalább akkora hangsúlyt kap a meccsek előtti látványos körítés, mint maguk a menetek. A fejlesztők igyekeztek ezt a plusz elemet minél hatásosabban integrálni a játékba, így történhet, hogy sokszor tízszer olyan hosszú a bevonulás ceremóniája, mint maga a küzdelem. Persze nem kötelező minden alkalommal végignézni a színpadias sallangot, át is ugorhatjuk a forgatókönyvszerűen ismétlődő jeleneteket. Ha mégis megnézzük, először rövid videóklipet láthatunk az illető versenyző korábbi, ringen belüli sikeres pillanataiból, ami többnyire techno-betétekkel megpakolt erőszakos jelenetekből áll. Ezután reflektorok előtt, füst, fénykavalkád, tűzijáték és nagy üdvrivalgás közepette feltűnik az adott sztár sziluettje. Nem sieti el a dolgot, pár perc mire kíséretével együtt (akik





mind ugyanúgy néznek ki) eljut a küzdőtérig. Ott saját modorának megfelelően üdvözli a tömeget, ugrál, vagy éppen minden irányba tisztelettudóan meghajol (a japánok általában). Ezek után az ellenfelet is felkonferálják, a videót követően ő is bevonul, majd elhangzik még egyszer a nevük, a bíró gyorsan elhadarja a szabályokat, és végül kezdődik a meccs. Úgy megy minden, akár a valóságban. A szokásos környezeti elemek kivitelezésére egyébként nem fektettek túl nagy hangsúlyt a készítők. A háttérben 2D-s tömeg őrjöng, plusz néhány fotós exponál a ring tövében. Két menet közt az edző hang nélkül magyaráz, egy ember pedig aura-masszázsban részesíti lábunkat (lévén a keze nem ér hozzá a lábhoz). Ezekben a rövid szünetekben feltűnik egy csinos lányka is, őt mindig más szögből mutatják, érdemes hát minél több menetesre kihúzni a meccset. A szorító megjelenítésére nem lehet panasz, jókora logók virítanak a talajon. Viszont ugyanitt a figurák sajnálatos módon nem egyszerűen lépkednek, hanem valami furcsa képesség birtokában csúszkálnak. Ez elsősorban a menetek elején vesz el a hangulatból, mikor az ellenfelek a két ellentétes sarokból egymás felé közelítenek, és látszik, hogy a léptük egyáltalán nincs összhangban a megtett útjukkal. Kínos továbbá, hogy az emberek testén jó pár pofon után sem látszik semmi külsérelmi nyom, viszont vér folyik bőséggel. Illetve nem is folyik, hanem spray szerűen, apró pettyek formájában szóródik. Ez kifejezetten csúnya, a foltok piros színén kívül nem is igen emlékeztet vérre.

A menüt böngészve hamar feltűnik egy szokatlan opció, mégpedig a „com vs. com" mérkőzések lehetősége. Ez ugyebár a lehető legpasszívabb formája a videojátékokkal való foglalatosságnak, mikor a játékos azt nézi, miként püfölik egymást a gép által irányított, virtuális ellenfelek. Akár egy egész bajnokságot is összeállíthatunk így, amit aztán chips és kóla társaságában órákig bámulhatunk, sőt, videóra felvéve akár archiválhatunk is. Semmi kétség a játék készítői – velem ellentétben – véresen komolyan gondolták, hogy mindez élvezetes lehet.

A főmenüben található játékmódok a következők: „grand prix", ami egy egyenes kieséses bajnokság, ahol magunk választhatjuk ki a résztvevőket. Itt tetszőlegesen beállíthatjuk a humán és CPU vezérelt karakterek számának arányát, ami egyaránt ideális kisebb és nagyobb társaságok szórakoztatására is. A „one match" értelemszerűen egy szimpla menet, játszható egyedül a gép ellen, ketten egymás ellen, vagy mint azt már említettem, gép-gép párosításban. A „survival" mód is ismerős lehet egyéb verekedős programokból. A cél minél több partnert lenyomni egy nekifutásból, vagyis tartani magunkban a lelket, amíg csak lehet. A „create a fighter" egy szépen kimunkált karaktergeneráló opció. Megépíthetjük álmaink Pride bajnokát, akit csekély 6 Kbyte ellenében a memóriakártyán el is tárolhatunk. Részletekbe menően állítgathatjuk a megjelenését (súly, magasság, bőrszín stb.), választhatunk neki alapvető küzdőnemet, meghatározhatunk egész mozgásfolyamatokat, végtelenségig variálhatjuk a kombóit. De aki nem kíván sokat szöszölni ilyesmivel, válogathat az előre mentett beállítások közt is. A „biography" címszó alatt közelebbről is megismerkedhetünk a versenyzőkkel. Itt rövid leírást és néhány beállított, pózolós fényképet találunk róluk. Attól függetlenül, hogy érdeklődés hiányában nem volt erőm kettőnél több fazon adatait átböngészni, figyelemreméltó ez a szekció, minden licencelt sportprogram példát vehetne róla. Következő menüpont a „training", ami nem más, mint egy irányítást magyarázó tréning. Komoly hiányossága a programnak, hogy gyakorlatilag semmilyen komplex játékra nincs lehetőség. Hiányzik a szokásos karrier mód, ami manapság szinte már alapkövetelmény. Gondoljunk csak a közelmúltban megjelent öklözős Rocky meghatározó sztorijára, vagy régebbről a Ready to Rumble mókás karaktereinek fejlődési képességére. A Pride-ból mindez kimaradt, holott a fejlesztő Anchor csapatnak van már tapasztalata e téren. Úgy három éve még a szépemlékű Dreamcast-ra adták ki Ultimate Fighting Championship című játékukat, amiben volt karrier lehetőség. A PFC-ben viszont nincs, és így tulajdonképpen a karaktergenerálás is értelmét veszti. Feloldható karakterek és extrák ugyancsak nem kaptak helyet a játékban.

Audio vonalon szintén gyengélkedik a program. Az ütéseket, rúgásokat kísérő puffanás leginkább egy konyhai lábos fakanállal való ütlegelésére emlékeztet. De minden bizonnyal szándékosan lettek ilyen borzalmasak és irreálisak a hangok. Felfigyeltem rá, hogy ha magam játszom, nem is zavarnak, sőt, pontosan illeszkednek a Pride agresszív konstrukciójába. Ellenben, ha csak szemlélem mások küzdelmét, vagy oda sem nézve hallom azt, minden esetben kibírhatatlannak találom a szóban forgó zörejeket. Meccs közben érdekes módon más hang nincs is, a küzdő felek nem beszélnek, nem nyögnek. Kommentátor sincs, pedig lehetne, mert a meccseket állítólag remekül közvetíti egy bizonyos Stephen Quadros és társa, Bas Ruten. Zene akad szép számmal a játékban. Már az intró alatt mellbe vág a véres képekhez még véletlenül sem illeszkedő, himnikus, patetikus muzsika. A bemutatkozó filmek alatt hallunk techno szerzeményeket, de a fanfárok is előkerülnek újra, pl. a győzelem mámoros pillanatainak aláfestéseként.

A Pride FC végeredményben egy jól kezelhető, az átlagosnál valamivel agresszívabb, földharccal megspékelt verekedős játék. A karakter-animációk megvalósítása tetszetős, hitelesen tükrözi a megmintázott személyek egyéni tulajdonságait. Egyéb tekintetben a kivitelezés igénytelennek mondható, sem a látvány, sem a hangzás nem kiemelkedő. Egyszemélyes időtöltésre nem túl ideális, társas szórakozásra már inkább. Amennyiben adott két játékos, aki hozzávetőleg azonos szinten kezeli a játékot, a PFC ideig-óráig fergeteges hangulatot garantál. De ez a hangulat elsősorban a perverz stílusból adódik, amiben nem tanácsos hosszútávon kéjelegni.

Egészséges felnőtteket valószínűleg nem ejt majd rabul a program, gyermekeknek azonban semmiképp sem ajánlanám, mert hiába kapcsolható ki a vérzés, ez nem sokat segít a játék kissé beteges koncepcióján.

Stiletto





MARTIN BELESZÓL!

Pár nappal a cikk olvasása előtt egyik haveromnál pont valami ilyesféle bunyót néztünk az egyik fizetős sportcsatornán. Iszonyatosan megfogott a látvány; komoly lenne, ha ezt a sportágat nálunk is adnák – biztos jó kis nézettsége lenne a műsornak! Mostanában már úgyis elegem lett a bokszból, Tyson sem a régi már, elkelne valami újdonság. De a TV más tészta – a játék megvalósítása viszont nem lett a legjobb, sajnos... :(

AMI MÉG A PRIDE-BAN IS TILOS!

harapás
szem kinyomása, kifordítása
fejelés
ágyék támadása
hajhúzás
légcső elszorítása vagy ujjal való nyomása
fej vagy arc támadása könyökkel
a ring köteleibe való kapaszkodás bármelyik testrésszel
ringből kimászás
ellenfél kidobása a ringből
teljesen passzív viselkedés

PRIDE FC

THQ/ANCHOR

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	forró :)

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (180KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ akinek ez tetszik, a pontszámot értheti dicséretes ötösnek
✕ kivitelezési és morális problémák

5.5 pont

MotoGP 3

Official Game Of MotoGP



A HÁROM OLASZ SPORTJA

Nyilván mindenki hallotta már ezt a három nevet: Max Biaggi (Camel Pramac Pons), Loris Capirossi (Marlboro Ducati) és Valentino Rossi (Repsol Honda). Nagyjából róluk szól egy ideje a MotoGP, ez a három olasz versenyző dominálja a versenyeket, főleg a legfiatalabb és valószínűleg a legfényesebb jövő előtt álló Rossi (aki pár éven belül akár a Forma 1 világába is betörhet, de a rallisok is szívesen látnák). Aki szokta nézni a versenyeket, az tudja, mennyire izgalmas, változatos és kemény ez a sportág. Bármikor bárki hibázhat, sok a bukás, és egy esős versenyen akár az utolsó helyről rajtoló is nyerhet, ha az élen állók kakaskodása a bukásukat eredményezi. Jó esetben a végsebesség túlszárnyalja a 300 km/h-t, és a fékutak bizony szinte lehetetlenül rövidek. Egy versenymotor versenyzővel együtt alig 200 kiló (egy ideális versenyző 55-65 kiló mindössze), így el lehet képzelni, mire képes az a 200-220 lóerő, ami egy új négy ütemű motorból kijön. Aki még nem látta, annak melegen ajánlom, hogy nézze meg. Én magam sem rajongtam a motorversenyekért, ha mégis megnéztem néha egy futamot, az superbike volt, de egyszer véletlenül belefutottam a MotoGP bajnokság egyik versenyébe – és azóta, ha csak tehetem, nézem.

Nyilván a rajongók szemét nem lehet (vagy csak nem illik?) egy gyengén összetákolt játékkal kiszúrni, így már a játék címe is úgymond „kötelez". Már csak az a kérdés, hogy ez mire elég? Az előző rész tulajdonképpen megfelelt az elvárásoknak, így a legújabbtól is elvárunk egy viszonylag magas színvonalat. Természetesen már kipróbálás előtt fel voltam rá készülve, hogy a leglényegesebb változás tulajdonképpen csak az adatbázis tartalmában lesz, ugyanis viszonylag sok átigazolás és egyéb hasonló változás történt az idei szezon előtt. Ebben nem is csalódtam, tényleg ez a legfontosabb különbség a MotoGP 2 után, de azért ez nem minden.

GRAFIKA

Az előző részhez képest nem túl sok a változás, első pillantásra csak a versenyzőmodellek lettek jobban kidolgozva, illetve már nem találkozhatunk azokkal a borzalmasan buta animációkkal, amik esést voltak hivatottak imitálni, de leginkább egy lefekvéshez készülődő hajléktalan koordinálatlan mozdulatait juttatták a néző eszébe. A pályagrafikák gyakorlatilag ugyanazok, itt nem is lett volna értelme sokat változtatni, már az eddigi is tökéletesen bevált. Maga a pálya már majdnem tökéletes, egyedül a másik platformon már alkalmazott bump map hiányzik igazán róla. PS2-es játékok között is találhatunk olyat, ahol valamivel realisztikusabb az aszfalt, de ez igazából részletkérdés, 2-300 km/h-s sebességnél ez az utolsó, ami zavarhatja a játékost.



Mint már írtam, a motoros már nem 20 merev poligonból áll (ellentétben a kerékkel, ami maximum 15 szegmens), az új részben szépen ki van dolgozva, és a mozgása sem hagy már kívánnivalókat maga után. Amin még mindig lehetne javítani, az az esések kidolgozása, ugyanis feltűnően kevés ilyen animációt programoztak a játékba, gyakorlatilag akármi történik, csak két-háromféleképpen tudunk leesni a motorról. Persze ez sem igazi hiányosság, ha azt nézzük, hogy semmit nem ront a játékélményen, csak épp más játékokban már bőven túljutottak ezen a szinten, az én dolgom meg az, hogy felvázoljam a rideg valóságot, így kénytelen vagyok mindenbe belekötni. :) Itt jegyzem meg, hogy a motorossal ellentétben a motor a bukás után kimondottan komoly fizikai számítások alapján pattog, gurul, néha jó nézni, teljesen valóságos.

Ami határozottan szép, az például a lefektetett motor alól kipattanó szikrák, vagy a gumik koszolódása/tisztulása egy-egy füvön tett kitérő után, és természetesen az eső! Bizonyos kameraállásoknál az esőcseppek beterítik a lencsét, szinte lehetetlenné téve ezzel az amúgy is kemény előrehaladást. A nedves aszfalt pedig valami gyönyörű, az egyik legszebb, amit valaha láttam!

Nagy sebességnél erősödik a motion blur effekt, ami érdekes módon kizárólag az aszfalton érvényesül, pedig ráférne egy kevés a környezetre is.

Van valami, ami viszont nagyon nem tetszik, és érdekes módon ez 10 hasonló játékból 9-nél jelen van: az elrontott arányok. Valahogy nagy divat óriásokat rajzolni a versenyzők helyére. Ha jól megnézzük (ugyanis elsőre fel sem tűnhet), maga a motoros keresztbe fektetve a pályán elfoglalná a fél aszfaltcsíkot egy-egy keskenyebb szakaszon, de elárulom, hogy a valóságban ilyen keskeny pályaszakasz nem létezik. Ha tehát a pályát vesszük alapul, akkor egy versenymotor 1,5-2 méter magas is lehet...

HANGOK, ZENE

A zene még csak elmegy, de a motorhangok kritikán aluliak. Sokkal jobban jártunk volna pár digitalizált hangmintával, ugyanis ezek a generált zümmögések totálisan elveszik az élmény élét. Semmi közük a valósághoz, erőtlenek és idegesítők. Nem viccelek, ha valaki csak hallgatja, de nem látja, azt hihetné, hogy mentőautó szimulátor fut a gépen, annyira nincs motorhangjuk a motoroknak.

FIZIKA

Kezdhetném úgy is, hogy mihez képest? Van nála jobb is, de kétségtelenül sokkal több a gyengébb. Ez az a játék, ahol Arcade módban is bekapcsolhatjuk a Simulation módot (következetesség mindenek felett...), így „valós" körülmények között küzdhetünk a motorral. Ilyenkor elég egy pillanatra elhagyni az aszfaltot és ha épp nem egyenesen haladunk, az esés garantált. Gázadásnál, ha épp bedöntve gurulunk, a hátsó kerék kíméletlenül kipörög, aminek a vége szintén egy látványos repülés (egy a három előre programozott animáció közül), tehát nem árt óvatosan fékezni. Ez a rész különben kétségtelenül az egekbe emeli a játékélményt (ha a sim mode OFF a földszint), ilyenkor ugyanis teljes kontrollunk van a motor ereje fölött, és tetszés szerint adagolhatjuk túl a gázt, de hibázni nem szabad, mert itt nem gurulunk simán vissza a kavicságyról.

Nyilván Simulation módban a fékezésre is jobban oda kell figyelni, nem árt még egyenesben pontosan fékezni, mielőtt elkezdenénk a bedőlést, mert bedöntve egy komolyabb fékezés az első kerék kicsúszását eredményezi. Sima Arcade módban fékezni és gyorsítani is lehet lefektetett motorral, ott ez nem jelent gondot.

Amivel komoly gondok vannak, az a motoros súlypont áthelyezése, ez ugyanis sim módban is megdöbbentően gyors és természetellenes, megjegyzem olyan játékkal még nem találkoztam, ahol ez tökéletes lett volna. Túl gyors a mozdulat, ahogy egyik oldalról a másikra helyezzük a súlyt és bedöntjük a motort. Ez főleg a visszajátszások megnézése közben bántja az ember szemét, amikor a sok szépen bedőlő AI motor között feltűnik egy idegbeteg „törvényen kívüli". Viszont... Ennek nem feltétlenül kell ám így lennie, ugyanis a dőlést az analóg bal karral szabályozzuk, vagyis kis gyakorlás után már nagyon szépen és finoman lehet kanyarodni, és a motor beállításainál is jócskán le lehet lassítani a folyamatot. Ennek ellenére egy hirtelen impulzusra hirtelen mozdulat a válasz, amivel annyi a gond, hogy a valóságban sosem fog működni ilyen gyors súlypontáthelyezés. Összegezve: ha megtanuljuk irányítani a motort, már nem fogunk bután dőlni ide-oda, viszont a lehetőségünk továbbra is megmarad arra, hogy a valóságban soha nem látható bravúrokat produkáljunk. Persze ez csak egy játék, hol itt a gond?...

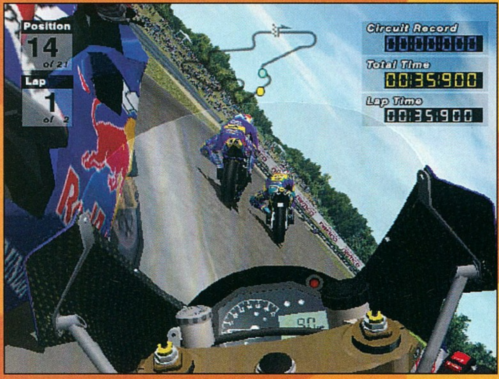
A gyorsításnál bekövetkező orr-emelkedés teljesen korrektül működik, még dombtetőkön is, ahol a lejtős részre érve egy pillanatra megemelkedik az első kerék, valamint az erős fékezéskor megemelkedő hátsó kerék jelenség is tudomásom szerint valóságos.

Mindez belső nézetből sokkal látványosabb és élvezhetőbb, viszont ebben a nézetben elég nehéz jól menni, mivel sokkal kevesebbet lehet látni a pályából, és a kamera is a motorossal együtt dől, ami szintén nem könnyíti meg az irányítást.

BEÁLLÍTÁSOK, IRÁNYÍTÁS

Versenyek előtt a Settings menüpont alatt állítgathatunk a motoron, és ezt nem árt komolyan venni, ugyani ahány pálya, annyi stílus szükséges a sikerhez. Alap beállításokkal is versenyezhetünk, de ez gyenge unalomúzés, aki komolyan gondolja, az Time Trial módban kísérletezze ki a megfelelő beállításokat, mielőtt belekezd a versenybe.

Állíthatunk a váltó áttételén, ami leginkább a végsebességre van hatással, de természetesen alacsony fokozatokban a gyorsulás mértéke is változik. Ezt ellensúlyozhatjuk a „gyorsulás" beállításával, és ez











rendben is lenne, csak nem sikerült rájönnöm eme bravúr technikai hátterére. Mindegy, valószínűleg lemaradtam valamiről, ezért tűnik ez nekem olyan furcsának. De az is lehet, hogy csak a fordulatszám változásában rejlik a különbség.

A kormányzás beállításáról már volt szó. Alacsony értéknél a dőlés belassul, a kanyarodási ív megnő, viszont stabilabb a motor. Mivel ebben a sportban leginkább a gáz és fék megfelelő kezelésével kell kanyarodni, így érdemes ezt az értéket minimálisra állítani, stabilabbak is leszünk, és sokkal szebb lesz a motor mozgása a visszajátszásokban (meg sokkal valóságosabb is). Ehhez persze az kell, hogy ismerjük a pályákat, pontosan tudjuk, hol mekkorát kell fékezni, és mikor lehet kigyorsítani.

A fékerő beállítása szintén a pálya milyenségétől függ. Egyértelmű, hogy nagy fékerő könnyebb kicsúszást eredményez, és csak addig hasznos, amíg egyenesen tartjuk a motort. Erre azonban nincs mindig lehetőség. Úgy próbáljunk meg okoskodni, hogy gyors pályákon kisebb fékerőt használjunk, és korábban fékezzünk, így elkerülhetjük a bedőléskor bekövetkező kicsúszást, kanyargós, lassú pályákra meg bátran használhatunk kemény fékeket, mivel nem lesz akkora sebességünk, hogy veszélyes legyen nagyot fékezni, viszont így minden kanyar előtt nyerünk egy-két métert, mielőtt elengedjük a gázt.

Még a főmenüből juthatunk be a Controls menübe, ahol két további dolgot is állíthatunk. Az egyik a súlypont előre-hátrahelyezés engedélyezése, amit majd a bal karral szabályozhatunk. Gondolom, nem szorul különösebb magyarázatra, hogy lehetőleg ne 300-nál üljünk fel a motoron... A másik a fékek beállítása. Használhatjuk külön az első és hátsó féket, illetve kombinálva. Az utóbbi hatékonyabb, de ha valaki csak élvezetből akar motorozni, akkor az első megoldást válassza.

Maga az irányítás egyszerű és nagyon jól sikerült. Még a fékezés és gázadás sem zavaró, megfelelő beállításokkal és pontos kezeléssel pumpálgatnunk sem kell, de ehhez elég sokat kell gyakorolni, és minden beállítás mellett érezni kell a pályát és a gépet.

JÁTÉKMÓDOK

Az Arcade mód akár lehetne Single Race is. Itt semmi mást nem kell tennünk, mint tetszőleges pályán tetszőleges motorral versenyezni. Verseny előtt beállíthatjuk az időjárást, bekapcsolhatjuk a sim módot, állítgathatjuk a motort, és megadhatjuk a nehézségi szintet. Easy szinten tulajdonképpen el sem kell engednünk a gázt, ugyanis a fékezés automatikus, viszont még így is ronthatunk, ha nem jó ütemben kanyarodunk. Hard fokozaton már semmiféle rásegítés nincs, és már nem találkozunk célegyenesben 150-nel repesztő versenyzőkkel sem. Itt már mindenki kegyetlen gyors, és minden előzésért meg kell izzadnunk.

Apró hiba, hogy az AI nem hibázik, legalábbis én még nem láttam olyat, hogy magától kicsúszott vagy ütközött volna...



A következő opció a bajnokság, amivel kapcsolatban semmi újat nem lehet elmondani, minden ugyanaz mint az előző részben, illetve más hasonló játékokban.

Time Trial módban egyedül gurulhatunk a pályákon. Ez egy nagyon hasznos funkció, ugyanis itt zavartalanul belőhetjük a beállításokat, szokhatjuk a pályákat. Ghost is van, vagyis szellemként láthatjuk az épp aktuális leggyorsabb körünket, így mindig van mi ellen küzdeni. Nem árt sok időt eltölteni gyakorlással, mielőtt nekimegyünk egy bajnoki szezonnak!

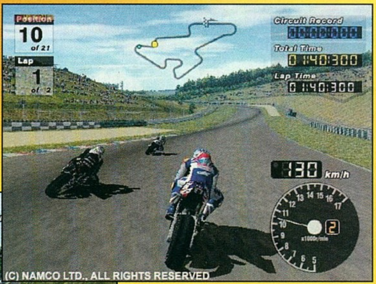
A Challenge mód a játék egyik legkidolgozottabb része. Száz darab feladatot kell teljesítenünk, az egyszerű gyorsulási versenytől a legbrutálisabb pályákon való minél gyorsabb végighaladásig. Csak ezzel heteket el lehet tölteni, ugyanis a feladatok egyáltalán nem könnyűek, sőt! Teljesítésük után különböző rejtett bónuszokat kapunk, tehát többről van szó, mint sima időtöltésről.

Legends módban kipróbálhatjuk tudásunkat a sport egykori sztárjai (mára élő legendái) ellen. Ezt leszámítva semmi különös, csak annyi, hogy jóval nehezebb, mint a sima Arcade mód.

ÉRTÉKELÉS

A játék határozottan jó, minden hibája ellenére! Talán első nekifutásra kicsit nehéz és esetlen, de egy napi gyakorlás után, ha az ember már ura a gépnek, kimondottan élvezetes, és hosszú távon kielégítheti a „motorosok” minden vágyát a hideg téli napokon, amíg az igazi bringa a garázsban alszik.

FREAK





MARTIN BELESZÓL!

Speedmotorozni iszonyat jó móka, volt is benne részem párszor, hála Szupi barátomnak. Annyi a hátránya a dolognak, hogy iszonyú nagyokat lehet zakózni, ami – ahogy hallom a nagymenőket – meg is történik, egy szezon alatt általában többször is. Nekem baromira bejött a MGP3, mert jóval élethűbb, mint az előző rész. Bejött, mert játszható. Bejött, mert nem fáj, ha elpadlózom benne! Jogos a nyolc! :)

MOTO GP3

NAMCO

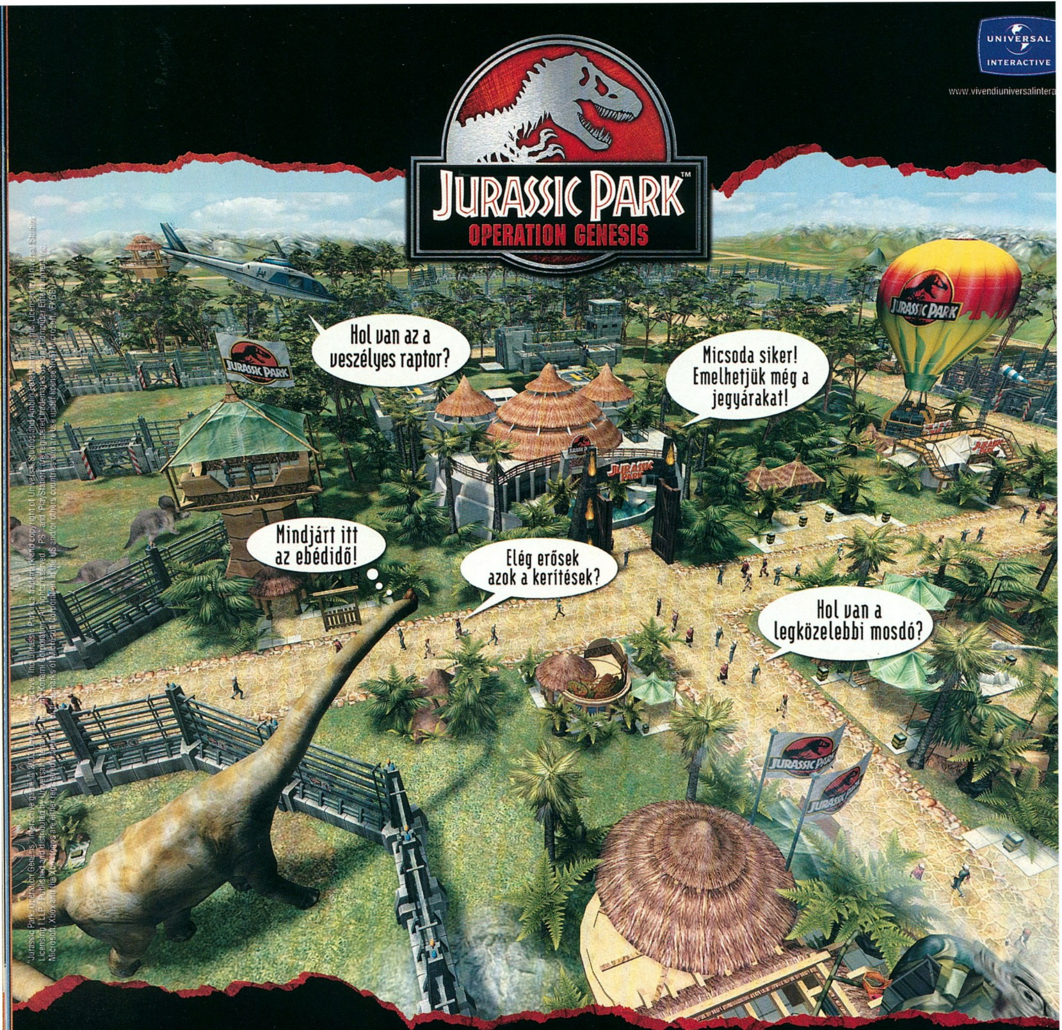
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (73KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ bele lehet zuhanni rendesen
✕ hangok, fizikai hiányosságok

8 pont



JURASSIC PARK
OPERATION GENESIS
Hol van az a veszélyes raptor?
Micsoda siker! Emelhetjük még a jegyárakat!
Mindjárt itt az ebédidő!
Elég erősek azok a kerítések?
Hol van a legközelebbi mosdó?





PlayStation 2
XBOX
PC CD-ROM
JURASSIC PARK
OPERATION GENESIS

Híres-hírhedt versenyből aztán van bőven. A megreformált Forma1-et nem kell bemutatni, aztán ott vannak a 24 órás LeMans-i futamok, vagy Amerikában a Nascar bajnokság sorozat, és a WRC nemzetközi versenyei. A Dakar viszont picit más, mármint olyan szempontból, hogy a fent felsorolt eseményekben még nem láttam nagyon magyar nevet, a Dakaron azonban már volt rá példa. Hogy mennyire fújta fel a hazai média, és mennyire próbált belőle valamiféle szenzációt farigcsálni, az nem ebbe a cikkbe tartozik szerintem, de hát miért is tartozna, mikor ez egy videojátékról készült ismertető elvileg. Na jó, gyakorlatilag is az, tehát jöjjön az értékelő hét és fél pontjának magyarázata. Amiből lehet, hogy Martin ötöt gyárt, vagy nem, de kapok megint olyan levélkéket, hogy barom vagyok meg inkorrekt a pontozásban.

(Eh, tudod, Ricsi, a Summoner mikor megjelent, megérte a kilencet. De hát az másfél éve volt, szóval ha ma veszel meg egy olyan játékot, ami akkor kapott jó pontot, akkor vedd számításba, hogy az **AKKOR** ért annyit. Ha ma jönne ki, lenne úgy 6-7. Ez teljesen természetes folyamat, remélem, nem kell többet magyarázkodni.)

De ígérem, hogy ezentúl ha tetszik egy játék, minimum fél pontot levonok az értékelésemből (maximum majd azt mondom utólag, hogy a game tíz és fél pontos lett volna, he he he). Ja igen, a Summoner 2-t azóta végigvittem, és abból is le lehet vonni 1.5 pontot :) Jajj ne, ne dobáljátok azokat a köveket, áááá! (Elhaló ordítás...)

Aki nem tudja, milyen is az a Párizs-Dakar Rally, az az intro játék és valódi képekkel kevert silány minőségű filmjéből (ami érdekes módon az utolsó másodpercekben a kis kocka méretből kiteljesedik) rájöhet: ez maga a kemény, embert és gépet is próbára tevő szívás. A mazochisták alapvetően három osztályban indulhatnak, ezek pedig az autó, kamion és motorkerékpár. Mivel ez az első játékunk, így a New Profile menüben kell nevet adni magunknak, amit a játék egyből le is ment automatikusan a kártyára. Itt mondjuk megijedtem kissé a picurka betűktől a képernyő alján, mert ez általában a PC átiratok sajátossága, de szerencsére a játékon ez nem látszik. Ha a profil megvan, akkor a sivatagi megpróbáltatásokra vágyakozó player három féle versenyben indulhat a győzelem reményében el. Habár előtte érdemes benézni az Options-be is, mert ha a felső tízezerbe tartozik :) és van kis szobájában Dolby ProLogic II hangrendszer, akkor érdemes erre átkapcsolnia, mellesleg megtekintheti a három lehetséges kontroller beállítást, és variálhat az automatikusan felismert Driving Force kormány beállításain is. Egyébként tudjátok, hogy ez az eszköz a sebességváltó füleit analóg gáz- és fékpedálként használja, ha a rendes pedál nincs csatlakoztatva...?

Ne legyetek türelmetlenek, máris versenyezni fogunk, mégpedig az Arcade menüben felkínált Single Race módban, ahol egyszerre négyen küzdenek meg az első helyért, hogy ezáltal további pályaszakaszokat unlockoljanak. Összesen 12 ilyen szakasz van, amikből kezdetben 3 járható. És most jön minden játékos álma, hiszen egy programon belül mehet terepjáróval, teherkocsival és motorral! Autóból van Mitsubishi Pajero, L200 Strakar, Toyota Hilux + 5 további, amiket meg kell nyerni, kamionból a Hino, Tatra és 2 rejtett, kétkerekű erőgépből pedig Honda 400, Kawasaki KLR650, KTM 660 Rally és további három rejtett. A járművek elég jól néznek ki, dinamikus csillogással és felismerhető szponzormatricákkal, de alapvetően mégis amolyan műanyag makett érzés lett rajtam úrrá (mármint az autók a makettek, nem én). Verseny előtt még alapvető beállításokat is megtehetünk, úgy mint gumi típusa (puha, kemény), gumi nyomása, sebességváltó áttétele és a felfüggesztés. Egyéb tennivalónk nem lévén, ezek után már jöhet is maga a nagy esemény!

PALIK LACI NYOMÁBAN





Mivel eddig nem voltak túl nagy elvárásaim a Dakar2 irányában, így nem is óhajtottam felfokozott izgalommal meglátni a játékot magát, ami viszont elég kellemes meglepit okozott. Ha gyorsan akarnám hasonlítani valamihez, talán a Colin3 lenne az, ami hirtelen az eszembe jut. Kb. ugyanaz a színvilág és objektum modellezés – igaz, most nem szedtem le a CM3-at polcról, hogy mélyebben is összehasonlítsam őket. Na mindegy. A grafika szép és gyors, nem rángat be és nincsenek a távolban hirtelen feltűnő objektumok sem. Az első pályák még olyan erdei utak, fákkal, bokrokkal, integető nézőkkel, elpöckölhető útjelző bójákkal, némi házzal és villanypóznákkal. A grafikára jót fogok adni, de ez most olyan „jó alá" inkább. Szóval nem közepes, de nem is a legújabb játékokban látható szédítő poligonális világ. A kocsik viszont szépen törnek (és sérülnek is, pl. ha a kormány rosszalkodik, oldalra húz), deformálódnak és koszolódnak! Meg a fizikai modellezés is tűrhető lett, ami alól kivétel a motor, amin a fickó tiszta terminátor stílusban ül. Semmi bedőlés, vagy előre hátra mozgás, csak feszít a gépen mereven és annyi. A motor persze törésben sem teljesít, csak a merevgörcsös ember esik le róla a porba. Érdekes volt, hogy mikor buktam egyet, a program akkor tett vissza az útra, mikor jött a mögöttem levő, aki el is ütött engem, és már ketten fetrengtünk a földön. Furcsaságból ezen kívül még említésre méltó az, hogy ha a kamionommal nekimentem az előttem levőnek belső nézetben, akkor beleláttam a belsejébe, meg néha az oldalán is érdekes effektet produkált a textúra. De tényleg ez minden, ha nem is profi a grafika (bár az eső is tetszett), de a programozók nem csináltak amatőr bakikat szerencsére. Külön tetszett a kamionoknál a diesel motorokat elhagyó fekete, olajos füst, ami a dupla, kéményszerű kipufogókból tört elő gázadáskor.

A vezetési élmény a kocsik esetében hasonlít egy általános rally játékhoz, csak dinamikájában marad el valamelyest. A kamionok kormányánál ez már inkább egy lomhább, ráérősebb játszadozás, ami végül is természetes a több tonnás súly miatt. A motorok pedig, háááát, nem elég az odahegesztett ember, de még egy jót esni is nehéz velük, vagyis valamit nagyon elrontottak. Látványosan nem úgy mozog a kétkerekű, mint ahogy az a fizika törvényei alapján kötelező lenne. Igen, a Dakar2 legrosszabb része EZ, ebben biztos vagyok. De hát nem volt mese, bele kellett rakni, ha már megvették a licenceket a hivatalos dakar emblémával együtt.

Mint látom még nem mondtam el a Campaign bemutatását és a két játékos mód jellemzését. Mindkettő teljesen szokványos, a Campaign az egyes szakaszok időre történő teljesítése, a két player módban pedig haverunkat lökdöshetjük le a pályáról egy nagyon korrektül lekódolt, rángatás mentes osztott képernyőn. A Dakar2 az összképet nézve megmaradt egy erős 7.5-ösnek a cikk végére is, de azért olvassátok el Martin dobozkáját is!





MARTIN BELESZÓL!

Előző számunkban ismertetett „értékelési magyarázatunk" alapján a 7.5 pont egy „jópofa" stuffot takar. Nem is vitatom az eredményt, ha Dzson ezt mondja, legyen így. Nekem csak annyi a bajom, hogy amint azt a nagy „PS2-es autós" szakértő barátom, Győző mondja: a GT3-hoz képest minden autós game betegágy. Talán a Colin3. Esetleg a WRC2. De ez...?

DAKAR 2

ACLAIM

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	JÓ

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (210KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép és játszható dakar verseny
✕ a motorokat nagyon elrontották

7.5 pont



Keresd az Oscart,
nyerd meg a VOXCar™-t!
VOXCar™-játék
Már[cius 20-tól]az újságárusoknál!
Fődíj
smart
MICHELIN
abroncsok
Partnerünk:
Hollywood MULTIPLEX
MINDEN, AMI MOZI
VOX
595 Ft
Magyarország legnagyobb filmmagazinja
mozimagazin
www.vox.hu
2003. április
A jelöltek
Julianne Moore
Renée Zellweger
Adrien Brody
Pedro Almodóvar
Chicago
Magyarok és az Oscar
Arany Málna
Keresd az Oscart,
nyerd meg a VOXCar™-t!
VOXCar™-játék
Főnyeremény:
smart
Oscar 2003
PLUSZ
Holly Woody történet
Két hét múlva örökké
Schmidt története
A mag
Frida
További nyeremények:
MICHELIN
abroncsok
www.vox.hu
06 • (30) • 30 • 30 • VOX
06 (30) 30 30 869

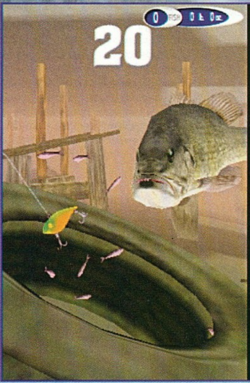


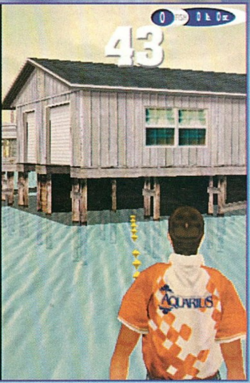
A NAGY HO HO HO HÓÓÓ!

„Mi a fenét lehet egy horgászós játékról írni?" – elmélkedtem magamban, miközben Martin atyánk elém tette a két egyoldalas teszt játékait. „Horgászós…?" – kérdeztem rá félve, de meg is bántam, hisz a főnök tud angolul, és a borító is egyértelmű. De talán poén, vagy félrenézte a játékot, és valami Tomb Raidert vagy ilyesmit szánt, de nem. „Az!" – közölte szárazon, majd megerősítette, hogy egy oldalt kíván áldozni a drága nyomdai papírból eme hidegvérű, kopoltyús állatok kihorgászásának szimulációját megvalósító SEGA stuffra. Így végül haza is hoztam, miközben felrémlettek előttem gyermekkorom horgász kalandjai, mikor faterom mellett untam magam (általában) halálra a nyári Duna-parton. Az öreg pedig nagy horgász, a halszezonban a fülemen jött ki a halászlé meg a sült hal. Brrrr. Itthon persze felkerült a polcra, mert Pató Pál üzemmódra váltottam („Ej, ráérünk arra még!") a Dark Chronicle miatt. Aztán jól le is betegedtem, szóval megettem egy kiló bogyót, és amíg hatott a szer, addig játszottam a converted gaméval és beszélgettem Jézussal (aki egy bögre tea képében jelent meg nekem és szólt hozzám), majd mentem az ágyba dögledezni. Na de minden jónak vége szakad egyszer, s a mai nap ünnepélyesen felbontottam a fóliás dobozt, hogy a pecás program tesztjét a virtuális horgászok elé tárjam. Íme.

Mialatt töltött a játék, azon elmélkedtem, hogy végül is a Dark Chronicle-ben is kellett horgászni, szóval van valamilyen szintű átfedés a két stuff között. A program támogatja a 60Hz-s képernyőmódot, ami azért jól eső érzéssel töltött el (vagy ez inkább a bekebelezett töltött paprika miatt volt?). Gondoltam, nézegetem az intrót egy darabig, de ehelyett csak egy Continue és New Game felirat fogadott. Na szép. Start gomb és bejelentkezik a főmenü. Mivel a használati utasítást kiszedtem a dobozból és átpörgettem egyszer, gondoltam, hogy a Free fishing pont jó lesz kezdésnek, aztán majd haladok szép sorjában. A szabad cejgolást a Sas tó öt pontján lehetett véghezvinni, szabadon választott hónapban, órában és időjárási körülmények között (lehetett volna halőr is opcionálisan a stuffban, mondjuk a hard fokozathoz, aki elől arcade módon kell menekülni, ha elkap engedély nélkül – de ne álmodozzunk). Tadaaam! És már ott is ültem diadalmasan csónakom elejében, amit az analóg karokkal lehetett kormányozni, a haladási sebességet pedig igen fura módon külön kellett megadni hozzá. Hogy ne bízzunk azért mindent a véletlenre, hősünk kap egy halradart is, ami csipogva jelzi a vizuális képernyőcske mellett, ha halakat észlel. Mondjuk itt még nem tartottam, mert azzal voltam elfoglalva, hogy a csónakot teljes erővel a partnak vagy a stégnek vezetve a fickó hangos sikollyal essen be a vízbe. Sajnos rá kellett jönnöm, hogy itt ezt nem lehet, mert maximum kissé kizökken az egyensúlyából és annyi. Csalódottan kezdtem hát neki a pecázásnak, ami oly módon megy végbe, hogy az X gombot aktiválva az ember választ a Négyzettel egy csalit (ha akar), majd az X újabb lenyomásával a bedobási stílust finomíthatja az irány gombokkal (sima, hátulról, visszakézből, oldalról), majd ha ez is megvan, akkor az L1-gyel dobhatja be végre a cuccot (vagy X-et is nyomhat, míg a csali a levegőben van).







Plotty. És innen már alulról követjük az eseményeket, mivel horgászatunk alapvetően nem úszóra épülő felszíni lebegtetés, hanem igen aktív elfoglaltság. A lényeg az, hogy a csalit az R1 vagy pedig a jobb karral orsózzuk be, miközben a ballal ide-oda mozgatjuk is azt. Hogy melyik csalit milyen sebességgel, vagy milyen figurákat utánozva kell vontatnunk, azt a Data book menüpont Lure data részében találjuk meg. És itt gondolkoztam el először azon, hogy talán ez a játék mégsem valami céltalan és motiválatlan baromkodás, ugyanis 102 féle művacakot tettek be a készítők! Bár ugyanannak a csalinak a színváltozatait is beleszámolják, gondolom, megvan az értelme, és nem kéne csak azért fikáznom, mert én eddig földigilisztát, csontit (házi légy lárvája, tök jópofa állat, mert egyszer felborult a doboz a hűtőnkben és szanaszét másztak a kaják között) és csemege konzerv kukoricát láttam ilyen céllal a horogra aggatva. Ja nem, hazudok, mert snecit is, ami a márna, csuka és süllő nevű halak kifogására volt jó, hogy mohóságuk eredményeképpen megnézzék a sütőnk belsejét is, egy kevés sült krumpli társaságában.

Szóval, ott tartottam, hogy ücsörgök a csónakban és lesem a sárga műhalamat, amit vontatok is a móka kedvéért. Semmi. Odébb megyek, semmi. Így ment ez vagy negyed óráig, mikor végre feltűnt egy hal! Hú, a szíven gyorsabban vert, éreztem az adrenalint, ahogy szétárad az ereimben! De a hal csak követi a csalimat, majd elfordul és elúszik. Anyád. Új bedobás, most kettő jön, és az egyik megszánva bénázásomat, bekapja a horgot! Áááá! Vazzeg, mivel kell itt bevágni!? Nyomkodom a gombokat, a hal persze kiköpi az ízetlen műanyag átverés kishalat és elmegy. A füzetből aztán kiderült, hogy ha a hal lenyeli a cuccost, akkor az L1-gyel kell bevágni, majd óvatosan fárasztani és húzni be a zsinórt, mozgatni néha a botot is (kiírja a program, merre), de nem csak a zsinór túlfeszítésére kell figyelni, hanem arra is, ne legyen túl laza! A kiemelésnél pedig akkor kell X-et nyomni, mikor a megjelenő kijelzőn sáv a sárga csíkon belül van. Ezen ismeretek birtokában aztán végre kifogtam életem első virtuális halát, ami sajna méreten aluli volt, de az élmény mindenképpen megérte…

Ez tehát a játék magva. A horgászat persze időre megy, aminek sebességét az Options-ben állíthatjuk be. A szabad horgászaton kívül játszhatunk Tournamentet (és nyerhetünk plusz csalikat meg ilyesmit), választhatunk karaktert, tréningezhetünk, és játszhatunk párharcot a géppel vagy barátunkkal is. Sajnos nem lehet a csónakunkkal nekimenni a másiknak és azt felborítani, kipróbáltam… A grafika teljesen középszerű, zöld dombok, házak, nagy híd, autók, enyhén fodrozó és csillámló víztükör, alatta pedig visszafogott blur effektes hullámzás. A halak mozgása egész jó, és nem is mennek át egymáson ha ütköznek, ami pozitív. De véget is ért az oldal. Szóval ha nagy horgászok vagytok, próbáljátok ki, amúgy pedig ne. Na ezt jól megmondtam…

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Talán Dreamcaston találkoztam először horgászós programmal – vagy Playstationön? Sőt, mintha rémlene valami egy amorf horgászbotról is, amit a DC-hez gyártottak. Kipróbáltam a stuffot, fogtam 2 halat, de egyszerűen semmit sem éreztem. Ez a game annak lehet izgi, aki mindenféle víztől távol éli le életét – mondjuk egy örökre szobájába zárkózott japán lurkónak…

SEGA BASS FISHING DUEL

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (99KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ virtua angler :)
✕ elég szűk rétegnek készült

5 pont



HOL IS KEZDJEM...?

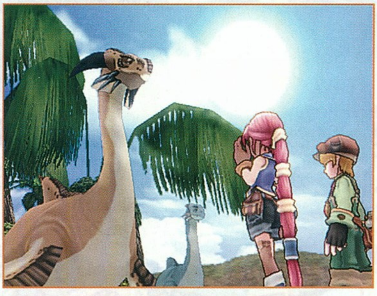
Talán a kerettörténettel, vagy az előző rész eseményeit sűrítsem össze? Esetleg kreáljak valami elvonatkoztatott bevezetőt? Hm... Végül is a Dark Cloud 2 – avagy ahogy hozzánk június táján „átnevezve" meg fog érkezni, a Dark Chronicle – egy VALÓDI JÁTÉK. Nem innen-onnan lenyúlt, majd új névvel ellátott ötletek összessége, nem is valami hangzatos címmel tálalt, de üres és semmitmondó kotyvalék, hanem egy aprólékosan átgondolt és megvalósított alkotás. Ez egy művészi munka, amelyet nem holmi pénzéhes amatőrök dobtak össze, hogy majd az első rész viszonylagos sikerét meglovagolva szúrják ki a szemünket valami vacakkal, amit majd úgyis csak otthon veszünk észre, amikor már a pénzünk az ő zsebeik felé folyik a marketingpiac átláthatatlan dungeonjeiben. Ez a játék egy valódi interaktív mese, ami igaz a történetre és a grafikusok által életre keltett virtuális környezetre egyaránt. Ajánlom mindenkinek, aki majd beinvesztál a saját példányára, hogy tegye be a diszket, majd dőljön hátra és nézegesse egy kicsit csak azt, ahogy eldemozgat magában a játék. Bár ettől még nem fogjátok jobban megérteni az ok-okozati összefüggéseket, de hozzászokhattok a világ speciálisan megrajzolt stílusához, és valószínűnek tartom, hogy alig várjátok majd, hogy elkezdjetek vele játszani, megismerve ennek a lenyűgöző karakterekkel benépesített „térbeli rajzfilmnek" minden titkát.

A DC2 hivatalos megnevezése Role Playing Game, ami egy elég jól körülhatárolt stílust képvisel a játékok népes táborában. Csapatunk jelen esetben azonban nem túl nagy taglétszámú, mindösszesen a két főhős és egy úgynevezett „support" karakter alkotja, amiből ez utóbbi – elnevezéséhez méltóan – csupán a képességei szerinti támogatást nyújtja az amúgy magányosan hadakozó fiataloknak. A harc persze nem a játék fő alkotóeleme, hanem szoros kapcsolatban áll a többi részegységgel, és velük együtt képzi azt a bizonyos végső pontszámot, ami alapján a legtöbb gamer dönt, hogy nehezen keresett pénzét beleöli-e vagy sem. Egy lánc viszont olyan erős, mint a leggyengébb láncszeme, és ezért hasal el sok szemetgúvasztó játék az 5-6 pontos határon, mikor egy kevésbé látványos project simán megugorja a nyolcast is akár. Hát, elöljáróban csak annyit mondok ennek a négy oldalnak a tárgyáról, hogy a láncot rángattam, tekertem, ráugrottam és hintáztam rajta mind a 85 kilómmal, de szakadni sehogy sem akart, csupán egy kis csikorgást észleltem és pár rozsdapötty ment a szemembe. Most nem is mondok többet, táruljon hát elénk a csoda!

A TÖRTÉNET

A story száz évvel a Dark Cloud eseményei után kezdődik. Mint az köztudott, úgy ötszáz éve abban a korban két nagy királyság állt háborúban egymással. Mikor azonban a nyugati erőfölénybe került, a keleti birodalom mindent egy lapra téve a fekete mágiát hívta segítségül. Ez ugyan meghozta számukra a győzelmet, viszont meghalt a királyuk is a végső csatában. De nem ez volt a legnagyobb baj: Dark Genie, ki a mágia hatására született meg, rövid időn belül végzett a győztesekkel, majd pedig módszeresen elkezdte pusztítani a világot is. A szörnyet végül sikerült legyőzni, azonban a nyugalom csak 400 évig tartott, ekkor ugyanis egy őrült tábornok világuralmi terveit pátyolgatva újra feltámasztotta azt. A terv bevált, és a borzalom újra pusztítani kezdett, aminek egy Nolum nevű falu is áldozatává vált – egy fiút kivéve. Toan (merthogy ez volt a neve) pedig végül megkeresve az Atlának nevezett dolgokat a labirintusokban, segítségükkel felépítve a lerombolt településeket, majd végül a főgonoszokat is likvidálva megszabadította a világot a rettegéstől. (Bővebben a 2001-es, novemberi számban olvashatjátok el Veres Miki ismertetőjét és tippjeit.)

A Dark Chronicle teljes élvezetéhez azonban nem szükséges ismerni ezen előzményeket, ugyanis egy teljesen különálló, teljes játékot kaptunk a Level 5-től, és bár vannak hasonlóságok, de a szabályrendszer elég hamar betanulható annak is, aki nem ismerte az első epizódot. Na, mondjuk ez most kissé félrevezető volt, mert bevallom, eddig platform vagy autóverseny stuffokat nyoszorgató kezdőknek, vagy angolból gyenguszoknak azért nem merem bátran ajánlgatni. Hiába van segítség a mellékletben, meg hiába próbálok én is rávezetni indulásnak benneteket az alapokra, a Chronicle nem egy lineáris játék, ahol megyünk előre, aprítjuk a monstereket, fejlődünk és annyi. Ne tévesszen meg hát senkit a grafikai stílus, mert ha beleveted magad a kalandokba, a játékmenet fog tartogatni meglepetéseket!





Mint említettem, a Dark Cloud óta eltelt száz esztendő. Hogy miként, azt nem tudjuk, mivel egyelőre egy 15 év körüli, hosszú, pirosas hajú leányka rohan egy kastélyban, miközben kint a vihar villámai robajlanak villogva. A lány nem jókedvéből rohangál, mögötte gonosz alakok futnak, de őt nem ez izgatja, hanem apjáért aggódik, kinek szobájában is van pár kreatúra. Már majdnem eljut az ajtóig, mikor az ablakokon beugró két újabb harcos elállja az útját. Monica fegyvertelen, de hamarosan szerez egy kardot a fal mellett álló lovagi páncéltól, s hamar (mármint ez a játékostól függ, mert a játék itt tanítja be az alap harci mozdulatokat) végez velük. Sajnálatos módon nem elég hamar, a szobában ugyanis apját a földön mozdulatlanul fekve találja egy fehér hajú idegen társaságában, ki megfordul, majd gonosz mosollyal az ajkán belép egy kék örvénybe s eltűnik. De máris vált a kép, és a másik főszereplő, a 13 éves Maximilian tűnik fel, ki anyjának írja visszaemlékezéseit.

Minden egy esős napon kezdődött, mikor a cirkusz Palm Brinks-be érkezett. Max Cedric üzletébe sietett, ami afféle ezermester javítóműhely a városban, és a fiú itt dolgozgat általában, bár gazdag apja eléggé helyteleníti eme elfoglaltságot. Max boldog, mivel sikerült jegyet szereznie az előadásra, amit vidáman mutogat az öreg mesternek, őt viszont jobban

A SÖTÉT FELHŐ VISSZATÉR...



érdekli a srác nyakában lógó hatalmas, piros köves medál. Max a kérdésre, hogy mi is az, csak a vállát vonogatja; apja adta neki tegnap, hogy viselje mindig, és megy is a lenti szobában szerszámát megkeresve porszívót javítani, hogy kész legyen estére. Később Maximillian felriad – elaludt kissé, s már rohan is a sátorhoz, ahol már adná is jegyét a bejáratnál álló bohócnak, mikor feltűnik egy vörös hajú kisgyerek, és kikapva kezéből a kincset, elrohan! A fiú az embereket kérdezgetve végül ráakad, el is kapja, de megszánja a kis tolvajt és a jegyet neki adja. Ekkor furcsa dolog történik! A környezet eltűnik, csak ketten maradnak, és az idegen megszólal. Max nem érti, hogy min esett át sikeresen, meg hogy mit tud megcsinálni és miféle első ajtó vár rá, de nincs sok ideje gondolkozni, lévén a fiúcska eltűnt és minden visszaállt az eredeti állapotába. Rohan is vissza, s a jeggyel sikeresen be is jut az előadásra, bár úgy néz ki hiába, mivel a tömegtől nem lát semmit. Hirtelen ötlettől vezérelve felmászik a tetőtérbe, és onnan álmélkodva szemléli a bohócokat dobáló erőművészt, de a csúcspontot mindenképpen az őket követő hatalmas elefánt jelenti, ki egy labdát rúg el hátraszaltóval (a képet látványosan, Mátrix effekttel lassítva). Ekkor azonban fülét hangok ütik meg, mintha Flotsam, az igazgató bohóc beszélne erélyes hangon… Mayorrel, a polgármesterrel! Ez már érdekesebb, oda is megy kíváncsian, ezáltal megtudva, hogy a bohóc valamiféle követ keres a városban, akinek lakói boldog tudatlanságban élnek, mivel fogalmuk sincs a külvilág eseményeiről! Max ügyetlenkedve zajt csap, s mindketten észreveszik! A polgármester menekülésre ösztönzi, ami nem meglepő azok után, hogy Flotsam nem éppen kesztyűs kézzel bánt vele, és a fiú nyakában lógó medálban felismerte a követ, amit keres! A látványos üldözés végül szerencsésen végződik, mert Donny elrejti Flotsam hatalmas robotja elől a csatornában. Maximilian most már kíváncsi, de nem ért semmit, és feltett szándéka fényt deríteni az eseményekre, így miután megnéztük a kellemes zenével fűszerezett stáblistát – mivel a játék maga csak most kezdődik –, Donny felszereli egy öreg, de megbízható pisztollyal is harci csavarkulcsa mellé, és imígyen indul el a külvilág felé a csatornákon át.

HMMMM...

Na, itt megint gondban vagyok... mit mutassak be és mit ne? Miről írjak és miről ne? Ugyanis a játék lehetőségei az első két fejezetben teljesednek ki, viszont ha leírok mindent, oda a meglepi! Nehéz dolgom van most, mintha egy csúcs filmről kellene előzetest és magyarázatokat gyártani, de mindezt anélkül, hogy lelőve az érdekesebb részeket elvegyem az olvasóktól a fordulatok nyújtotta élvezeteket. Hasonló elképzelés motiválhatta a készítőket is, ugyanis a Help menüben csak a már megismert dolgokról kapunk leírást, nem kuksizhatjuk meg azt, mire számíthatunk még a továbbiakban. Martin viszont teljes és bőségesen kommentezett tesztet kért, így meg kellene találnom a kettő közti egyensúlyt. Azt hiszem, inkább megmaradok a jól bevált technikánál, szóval haladjunk csak szép sorjában.

Nos, aki még nem hallott a DC2-ről, az készüljön fel egy valós idejű, egyszemélyes harcra a dungeon részekben (Monica és Max nem szomjas mindig, mint az első rész hőse volt, így nem kell vizet cipelnünk), egy település építgetős rendszerre (persze jobb és több lehetőséget kínál, mint a másikban volt), egy mászkálós, logikát megmozgató feltalálósdira és időutazásra is, mivel mint kiderül, Monica száz évvel Max kora után született, és onnan jött át ebbe a világba! Az ok pedig az, hogy a gaz Griffon császár a múltat pusztítva akar a jövőre hatni, végső célunk tehát ennek a megakadályozása, és a fontosabb helyek visszaállítása lesz. Ez természetesen nem ilyen egyszerű, mint ahogy leírtam, de sorban haladást ígértem, tegyünk hát így. Előrebocsátom azonban, hogy nem kívánok felhasználói kézikönyvet játszani, így lehet, hogy pár lényegtelen, vagy olyan dolgot kihagyok, amire úgyis hamar rájön az, aki megvásárlása után beássa magát a játékba.

TÁMADÁÁÁS!

A harcot már megismerhettük, Monica és Max révén is a bevezető történetben, de az csak egy kis bemelegítés volt az igazi küzdelmek előtt. Harcolni természetesen csak a dungeonökben kell, hol a gaz és kevésbé gaz szörnyek minden fajtája képviselteti magát ellenünk. Az ilyenkor használatos képernyő tartalmaz mindent, ami szükséges a bátor hősnek kell a screen innenső oldalán: balra fent egészségünk látható zöld csík és szám formában is, alatta a három körbe olyan tárgyakat tehetünk (equip), amiket a jobbra-balra gombokkal kiválasztva a Négyzettel tudunk aktiválni, feltéve, ha a kör mozog körülöttük (pl. védekezésnél nem lehet). Ide tehet mindenki azt, amit akar, életerő, fegyverjavító, akármi. A jobb felső részben a két alapvető harci eszköz kijelzői kaptak helyet. Egy közelharc és egy távolsági fegyver lehet nálunk, illetve Monicánál a távolsági természetesen a karperece mágiája. A kijelzőn a piros csíkok és a két szám a fegyver elhasználtsága, ami csata közben csökken folyamatosan, és ha teljesen elfogyott, akkor az adott fegyver nem lesz használható a megjavításig!







Ez igen jó dolog, hiszen ettől sem torkollik elvakult csapkodásba a harc. A fegyverek javítására a javító porokat (Repair, Gun repair és Armband repair powder) kell használni, amiket vehetünk is, de egyes ládákban is találhatunk belőlük.

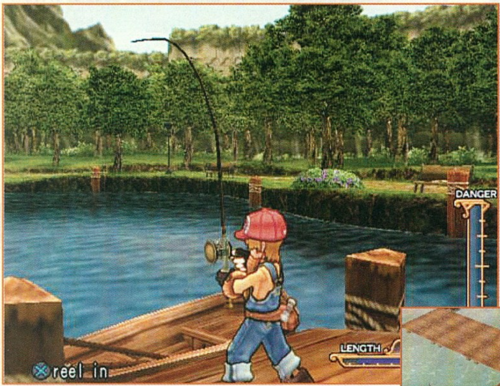
A piros alatti kék csík már érdekesebb, ez a fegyver szintértéke, amit feltöltve az elhullott monsterek után maradó kék golyócskákkal az szintet lép, és ezáltal fejleszthető több irányba is. Egy fegyver fejlesztése akkor lehetséges, ha az értékei elérik a kívánt mértéket. Ezen értékek a fegyvert kiválasztva a Status ponton tekinthetőek meg, az meg, hogy mely értékeknek kell még növekedniük, a Build Up alatt fognak pirosan villogni. Ha fegyverünk elérte a kívánt értékeit a továbblépéshez, a Build up felirat kékkel fog pulzálni. A tulajdonságok nem csak dísznek vannak persze. Az **Attack** az általános támadási szint, a **Durable** a tartósság (vagyis, hogy milyen hamar használódik el), a **Flame, Chill** és **Lighting** a tűzre, hidegre és elektromosságra érzékeny szörnyek elleni hatékonyság, a **Cyclone, Smash, Exorcism, Beast** és **Scale** pedig a repülő, páncélos, élőhalott, vadállat (nyers erőt alkalmazó ha jól tudom) és gyík + sárkány szerű lények elleni támadási értékei. Az, hogy melyik lény mire érzékeny, a „Monster Notes" megvásárolható füzetből tudjuk meg, vagy a későbbiekben megnyerjük Blinkhorn sheriffet is a csapatunkba, aki ugyanezen információkkal szolgál. A legalsó, „Synthesis point" szám pediglen a fegyverbe szintetizálható összetevők számát jelöli, amit később elmagyarázok, de a lényeg az, hogy ennyi ponttal tudjuk a tulajdonságokat növelni összesen.

Ez vonatkozik a hagyományos hadviselésre, de nem lenne a lelkendezés, ha a DC2 itt megállna. Ugyanis Maximilian képes egy Ridepod („lovagló hüvely/tok" – na ha elmondanám, nekem erről mi jut az eszembe...) elnevezésű, Cedric által tervezett robot masinéria használatára is a játék előrehaladtával (pontosabban az első nagyobb bossnál, azt nem árulok el, hogy mi)! A Ridepod legfőbb tulajdonságai a hatalmas erő, a (kezdeti) lassúság, és az állandó energia fogyasztás. Természetesen önjáró harci készülékünk is fejleszthető, de nem csak a fegyverzete, mert a kék golyókat az EXP kijelzőn látható számok növelésére használja és ezekkel az EXP-ekkel aztán Cedric „Upgrade the Ridepod" menüjét használva vehetünk mindenféle dolgot kedvencünknek.

Monica sem marad ki a speciális lehetőségekből, ő ugyanis különféle szörnyekké tudja önmagát átváltoztatni, és ilyen alakjában még beszélgetni is tud a hasonló típusú lényekkel! Ez igen gyakran mulatságos, pl. egy napraforgó szerűség elmeséli, hogy fura álma volt, egy emberrel beszélt, pedig mindenki tudja, hogy az emberek képtelenek beszélni. Az alakváltáshoz szükséges „Badge Box" eszközt a második fejezet vége felé kapjuk meg, újabb szörnyeket pedig úgy tudunk belegyűjteni, hogy „Gift Capsule"-ba bedobunk olyan dolgokat, amiket az adott szörny szeret (pl. sajtok a patkányhoz), equipeljük, majd harc közben hozzávágjuk. Ha sikeres volt az akciónk, akkor a jószág boldog lesz és megjelenik egy hangjegy is a feje felett. Szörny alakban is lehet harcolni, tulajdonságokat használni, és a kék csík feltöltésével ugyanúgy felfejleszthetjük a szörnyet, mint a fegyvereinket! Egyszóval remek móka az egész!



Nem szóltam még a harc fizikai megvalósításáról, ami elég egyszerűen betanulható, viszont mivel valós idejű, így nagyobb odafigyelést is igénylő feladat. A szörnyek általában többféle támadást variálnak, ezeket illik megjegyezni a jó ütemben történő védekezés és támadás érdekében. Egyes későbbi fegyverek speckó tulajdonságokkal is fel lesznek ruházva, amivel ügyesen vissza lehet teniszezni egy varázslatot (Max), vagy beszívva azt, visszaküldeni a feladóhoz (Monica). A használatos gombok: X – csapás (lenyomva tartva bizonyos ideig feltöltődés és csapás több ellenfélre); Négyzet – kiválasztott felső item (tárgy) használata; Háromszög – menü; Kör – ellenfél befogása (hátra irány + Kör a feloldás); L1 + X – távolsági fegyver; R1 – védekezés (R1 + X – ellenfél vagy tárgy felemelése, amit az X-szel dobunk el, célszerűen egy másik szörnynek, amitől mindkettő kiütjük egy időre); R2 – belső nézet; és végül az L2-vel a hátunk mögé rakhatjuk a kamerát. Az L3-mal a két karakter cserélgethetjük, az R3 pedig a Ridepod és a Monster transform aktiválója. Ha még nincs Monster Notes-ünk, és egy szörnyet támadva a „no effect" feliratot kapunk, akkor nagy valószínűséggel aktuális fegyverünkkel nem sok eredményt fogunk nála elérni. A csatákhoz tanácsként annyit fűznék még hozzá, hogy használjuk ki a mozgást, hátraszaltót, mert a durvább szörnyeknél nem elég a „beállok védekezni és párszor kicsapok" taktika.





Oh, még nem is beszéltem a dungeonökről, ahol ezen harcok folynak. Vannak ládák, kulcsos és trükkös kivitelben, ritkán gyógyító medence, egy kijárat és néha egy-egy elágazás, amit jellemzően nem azonnal tudunk kinyitni, szóval semmi különös vagy bonyolult elemmel nem találkozunk. Ami viszont már említésre méltó az az, hogy ezek a szinterek véletlenszerűen generálódnak minden egyes belépéskor! Ez persze önmagában még kevés a szavatosság meghosszabbítására, ezért minden szinthez tartozik három feladat, amit teljesítve medálokhoz juthatunk, amik jól jönnek majd a későbbiekben, mert Mayor Need beváltja nekünk értékes dolgokra, ha már csatlakozott hozzánk. Ezek olyan küldetések, mint: meghatározott időn belüli kiirtása a monstereknek, gyógyítás nélküli teljesítés, valamelyik fegyver, illetve a Ridepod kizárólagos használata, valamint ott vannak a kérdőjelek, egyelőre titkos dolgok is. A térkép a Select gombra jön elő, a dungeonökből pedig bármikor kimehetünk ugyan, viszont ha van még élő monster a szinten, ahol vagyunk, akkor fele pénzünk bánja!

LEGOZZUNK!

RPG játék nincs tárgyak nélkül, és meg vagyok róla győződve, hogy aki látott már ilyen gamét, annak nem lesz gond ezeknek a használata sem. Van kaja az életerő helyreállítására, amiből találunk néha dobozkákban speciál változatokat is, amik a health csík meghosszabbodását vagy a védekező érték (karakter képe alatti célkereszt forma jel és szám) növelését eszközlik számunkra. Van bomba, mindenféle italok a gaz státusz-effektek megszüntetésére (mérgezés, lassítás, stb.), szóval ami lenni szokott.

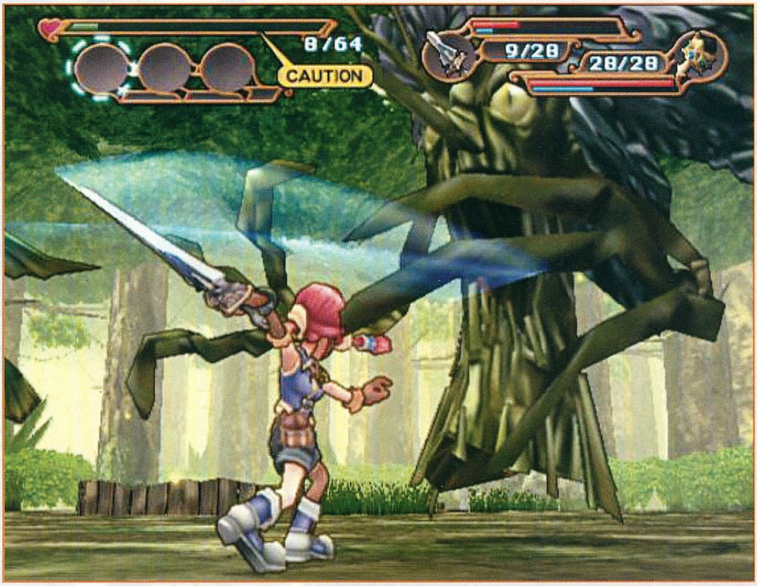
Viszont! A szabadon felhasználható tárgyak alkotóelemeikre bonthatóak, s így fegyvereinkbe beépítve azok tulajdonságait növelhetjük velük! Vegyünk egy egyszerű példát: adva van a Lightning Crystal, ami a Status menüpontja szerint a Lightning értékhez



ad hozzá 3 pontot. A **Spectrumize** paranccsal szétszedhetjük (egyszerre több is kijelölhető, de figyeljük, hogy hány *Synthesis* pontot foglal le a fegyveren!). Spektrumizálás után az eredeti tárgy eltűnik (vagy csökken a száma), de kapunk egy új, színes gömböt, amit a **Synthesize** kiválasztása után a kívánt fegyverre rakva hajthatjuk végre a beépítést. Ez igen! Bármi, még az életerő növelő kenyér vagy a horgászáshoz szánt csali kukac is felhasználható ilyen módon! Hah, nincs több időm lelkendezni, mert vészesen fogy a karakterszám, szóval fájó szívvel, de ugorjunk...

csíííz!

Vagyis a jellemzően fotózás közben kikényszerített mosoly hangutánzó szava. De minek is kéne fotóznunk egy RPG-ben? Ne feledjük, hogy Max egy igazi technikai géniusz! Mi kell egy géniusznak ahhoz, hogy új találmányokat okoskodjon ki buksija szürkeállományában? Hát ötlet! Szóval ezekhez az ötletekhez kellenek a fotók, de nem kell vaktában lekapnunk mindent, mert a városokban mászkálva Max rengeteg ötletet olvasgathat ki mindenféle irományokból, ahol egy nagy piros felkiáltójel jelenik meg a fejünk felett. Ilyenkor nyomjunk X-et, és a három soros listát már jegyezhetjük is fel valahova. Ezek után már csak az ott olvasható fotókat kell megejtenünk, és a főmenü **Make** pontja alatt kiválasztva azokat az albumból vagy a kis kék füzetből, már le is gyárthatjuk új eszközünket (vagyis kell hozzá még alapanyag is, amikből ha éppen nincs elég, akkor álmunk nem fog anyagi formát ölteni). A fotózás úgy történik, hogy equipeljük a fotó masinát valamelyik szabad körbe, majd a Négyzettel aktiválva a nézőkét újfent a Négyzettel lőjük el a filmet, vagy pedig a Háromszöggel megyünk bele a rendező menübe. Itt két fő lehetőségünk van: elmentjük ötletként a fenti füzetbe, vagy pedig a memóriakártyára egy teljesen külön, 490K-s file-ba, mint képet. Ehhez viszont kell a fotóalbum, amit a szobánkban találhatunk meg





valahol a távcső környékén, talán. Ez egy teljesen külön rész, bármikor betölthetjük vagy kimenthetjük a játék folyamán! Nem semmi, ugye? Fotózni bármit választhatunk, de a valóban használható ötletképeket kis sárga villanyégő jelzi, a fontos szörnyekről készülteket pedig a körtében látható kis csillag. „Szörnyek?" – kapja fel a fejét az olvasó. Igen! De nem minden szörny kerülhet ám be a gyűjteménybe, csakis azok, amik Donny barátunknál kapott „Inside Scoop Memo" füzetben vannak! Ha megvan pár új bejegyzés, akkor ő az, aki további újakat ad nekünk. „Poén!" – gondolja a játékos, de nem az, pláne mikor a több mázsás Linda elefánt akar minket eltaposni, de persze a kép csak akkor ér valamit, mikor mindkét mellső lába a levegőben van...és nem ez volt a legnehezebb motívum! Szörnyes és egyéb kreatúrás képeink a fotózási szintünket emelik (Lv a Confirm Picture menü ablakban), amire Donny ad hasznos tárgyakat bizonyos értékek elérésekor.

EGY CSAPAT VAGYUNK!

Igen, de mit jelent ez nekem, ha support karakter vagyok csupán? Nem kell elkeseredni semelyik virtuális segédszereplőnek sem, ugyanis tulajdonságaikkal nagyban hozzájárulhatnak a két fiatalkorú sikereihez a harcban, valamint pár Georama feladat is csak velük lesz teljes. Ilyen emberkéket kapunk spontán is a Chapter 2 elején, de jellemző módon valamit kérnek cserébe, hogy velünk tartsanak kalandjaink során. Ez lehet egy szép fotó a holdról, alapanyagok egy ruha elkészítéséhez, vagy éppen hosszútávfutás időre a Sheriff és a tavacska között Palm Brinks-ben. Support figuráink általában a vonaton ücsörögnek, de elhelyezhetjük őket általunk gyártott házakban is, és persze a dungeonökbe is vihetünk egyet közülük. Jellemzően tárgyakat is árulnak (a nagyi pl. talizmánokat), vagy papként felélesztik halott harcosunkat. A vonattal utazgatni is lehet az egyes városok, helyszínek között, de erre a főmenü Move parancsát is használhatjuk nyugodtan, akár egy városon belül is.

LAKÓPARK ÉPÜL

És nem is akármilyen! Az már említett Georama ugyanis egy teljesen szabadon felépíthető környezetet jelent, ami a Chapter 2 közepétől lesz elérhető számunkra. Ha megkaptuk a szuper tájformáló gépet, és séta közben ennek a kék ikonja feltűnik a sarokban, akkor a Select gombbal válthatunk át rá, ahol a Háromszöggel aktiválva a menüt, letölti az eddig megtalált Geostone-jainkat (Starttal átugorható a kiírás), és már építhetünk is. A Make a tárgyak listája (alkotóelemek szükségeltetnek hozzájuk, de vissza is bonthatóak), a Place az elhelyezés, a Paint a festés, a Clean Up a felszedés, a Culture a lakosság és egyéb szociális jellemzők, az Analisys pedig a legfontosabb, mert itt látjuk, hogy milyen feladatokat oldottunk meg eddig. Ezek a feladatok egymással is kapcsolatban állhatnak, de ami a legfontosabb, hatnak a jövőre! Tehát, ha visszaváltva gyalogló módra figyelmeztetést kapunk, menjünk az időkapuhoz és utazzunk oda legott. Ez természetesen nem ilyen könnyű, de úgysem a játék elején kapjuk meg, lesz idő a betanulásra.

ELEMZÉS

Huh, hát azt hiszem még lehetett volna dupla ennyit is írni, de mivel a program nem kezdőknek készült, illetve a kezdők a szájbarágós segítségeimmel azóta profikká váltak, így remélem, hogy a horgászás vagy a minigolf játékról már nem kell segítséget adnom. Végül is a játék könnyen összefoglalható röviden: minden téren csodás! A grafika tényleg rajzfilm, ki-/bekapcsolható háttér elmosással, az animációk puhák és szépek, a színvilág élénk és ragyogó nappal, este pedig szürke, világító fényekkel. A szinte észrevehetetlen hibákkal most nem foglalom a drága helyet, inkább bizonygatom, hogy ez tényleg szinte maga a csalódás mentes RPG! Egyedi történet, egyedi megvalósítással. Aki nekem nem hisz, álljon itt végezetül három index.hu gamez fórumos játékostársam véleménye, én maradtam tisztelettel:

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Mivel nem próbáltam a játékot, ezúttal nem tudok és nem is merek beleszólni a pontozásba. Azt viszont látom, hogy minden hardcore gamer a DC2-ről beszél a neten. Mindenki ezzel nyomul. Mindenki a titkokat és lehetőségeket taglalja. És ha egy játékkal ennyit foglalkoznak és ennyien, akkor az csak valami iszonyú nagy durranás lehet!

Ramza: „Én az első néhány óra után egyértelmű tízest akartam neki adni, mert ilyen sokszínű, összetett játékot régen láttam – a PS2-es RPG-k mezőnyében mindenképpen kimagasló, sőt: egyedi. Most 20 óra után úgy gondolom, hogy 9.5 (ennél lejjebb azért nem fog menni :) – ennek egy oka van, mégpedig a súlyos sztori hiánya. Ami az FF-játékoknak egyszerre előnye és hátránya (a sztori összetett, de ugyanakkor meséltetí magát, és néha játék helyett van jelen), az itt szinte teljes mértékben hiányzik :) A játszhatóság kiváló, de mindez úgy, hogy a történet nem túlbonyolított – már-már túl egyszerű, kb. 5 óránként megy előre fél órányit. Ha durva akarok lenni, akkor azt mondanám, hogy a történeti szál az egyetlen, amiben nem éri el még egy erős közepes szintjét sem – de igazából ez nem is annyira zavaró, mert egész egyszerűen annyi, de annyi lehetőség van ebben a játékban, hogy hihetetlen :) Még egy apróság: ha a PS2-es játékkínálatban akarjuk pontozni, és nem az „egyetemes játéktörténelemben" :) akkor simán 10 pont nálam.

KaTy: „Ritkán van ilyen gáma...szerintem megéri a 10-est"

Jibe: „A game az összetettsége, a története, a grafikája, az ötletessége, sokoldalúsága és a szavatossága miatt megérdemli a 10 pontot. DE! Pont ez válhat a játék hátrányává, az emberfia könnyen elvész a részletek között és az ismétlődő, egyre hosszabb dungeonök is fárasztóak egy idő után. Ez levon a 10 pontból.„

DARK CLOUD 2 (DARK CHRONICLE)

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

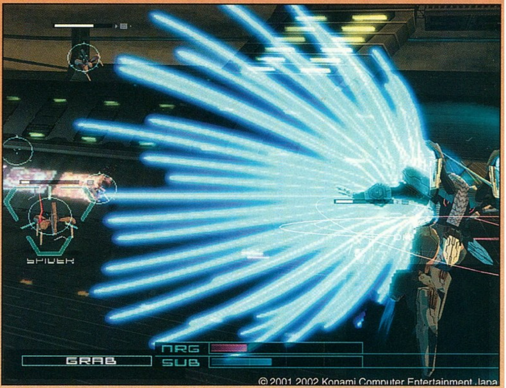
1 Játékos
memóriakártya 8mb (499KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a profi játékok egyik mintapéldánya
✕ a sztori picit vontatott

9.5 pont

2001: Az egész játékos társadalom egyszerre kapta fel a fejét a boltokba kerülő Zone of the Enders hatására. A játék lemezén ugyanis még elkészültét megelőzően elérhetővé vált a később átütő sikerű Metal Gear Solid 2 demója. A játékosok többféleképpen is végigvihették Solid Snake első misszióját, jó előre elsajátítva a türelmetlenül várt játék kezelésének módját. Szomorú vagy sem, sokan csak ezért tartják egyáltalán számon az első ZOE-t, és nem bocsátják meg egysíkú, ismétlődő, kiforratlan játékmenetét. Magasztalják viszont képi világát, a mechanikus robotok briliáns megvalósítását, és a kétségtelenül zseniális tehetségű producer, Hideo Kojima személyét. Aki – figyelem! – a ZOE munkálatait mindvégig csak közvetve felügyelte, mialatt direktorként gőzerővel tevékenykedett a Metal Gear második részének munkálatain. A ZOE mindazonáltal tűrhető karriert futott be: kiadásra került hanganyaga, komplex történetét GBA-n tovább mélyítették (Zone of the Enders: The Fist of Mars), és témáját egész estés anime formájában megfilmesítették. Az újgenerációs PlayStation pedig büszkén ontotta magából a robot-akciókat kísérő impresszív tűzijátékot, ügyet sem vetve rá, hogy maga a játék fele akkorát sem durrant, mint egy jól irányzott Gauntlet.

2003: A 2nd Runnerrel a Konami végre elérte, amit két évvel korábban nem sikerült. Az egykori alkotás hibáin okulva a cég friss művét kellőképpen feljavítva, kiegészítve, önmagában is helytálló, megvételre érdemes játék formájában prezentálja. Persze a nagytestvér MGS2 ezúttal sem maradt ki az összképből, motorja ott duruzsol diszkréten a ZOE2 káprázatos effekt-parádéja mögött.





A cselekmény is tovább szövődött, majdhogynem kuszálódott, ami nem meglepő egy olyan ember nevével jegyzett játéktól, aki már a középiskolában ötször hatszáz oldalon fejtette ki sci-fi témájú fikcióit. Hideo Kojima szórakoztatni akar, és úgy látja, a játékoknak javára válik az erős narratíva. Túlzásba vinné? Megerőltető lenne a számtalan átkötő videó párbeszédeinek figyelemmel követése? Ha úgy tetszik, egy gombnyomással át is szökkenhetünk rajtuk. De az első részhez hasonlóan történet nélkül a ZOE2 is csak folyamatos csépiés, lövés, aprítás. Annak sem rossz, de értelmetlen. Elmulasztani a magyarázó betéteket tehát szintén értelmetlen. Különösen, mikor ennyire briliáns a mesemondás formája. Elfelejthetjük a ZOE valósidejű, közepes minőségű CG ani-[...]mációit, helyettük még csak nem is pre-renderelt 3D videókban kell gondolkodnunk. A kulcsszó ANIME – szemrevaló, összetéveszthetetlen japáni jellemzőket viselő, kézzel festett rajzfilm –, masszívan a játékba integrálva!

2174: Dingo Egret, a Leo-t váltó főhős, a Jupiter fagyos Callisto holdján egy LEV robottal (Laborious Extra-Orbital Vehicle) a jeget bányássza. A műszerek váratlanul Metatron lelőhelyet jeleznek, Dingo kiszáll a gépből, közelebb megy. Maga is meglepődik azon, amit lát. Nem természeti lelőhelyre bukkant, hanem az elveszettnek hitt Jehuty-t találta meg. Ugyanekkor a Mars katonai hadereje, BAHRAM is érzékeli az évek óta keresett, töménytelen mennyiségű ércet tartalmazó Orbital Frame-et, és lerohanja az egész bányászbrigádot. Dingo bepattan Jehuty kabinjába, hogy megvédje társait BAHRAM és régi ismerőse, az Anubis-t irányító Nohman támadásától. Dingonak akár az élete árán is muszáj megőriznie Jehuty-t (a későbbiekben pedig Jehuty biztosítja majd Dingo életfunkcióit), mert Nohmannak már csak a harci robotra van szüksége ahhoz, hogy befejezhesse Aumaan-t, amivel a Mars végső csapást mérhetne az elnyomása alatt álló Földre.



A KAMERAMANT IGAZÁN LECSERÉLHETTÉK VOLNA!



A sorozat ismerői sejthetik, hogy a vázolt eseménysor csak a jéghegy csúcsa, a történet burkának egy letört darabja. A ZOE2 olyan játék, amelynél nem árt ismerni az előzményeket, mert nagyobb élményben részesül az, aki annak idején már kezelte Jehuty-t, s most meghasonul, mikor Dingo-ként viszontlátja a serdülőkorba lépett Leo-t, ergo önmagát. De a ZOE2 ugyanakkor profi munka – nem hagyja cserben a zöldfülű újoncokat sem. A Previous Story menü kínálta összefoglaló részletesen beszámol többek közt az űr felé terjeszkedő emberiség fényes jövőképéről, amit egy áthatolhatatlan fal árnyékol be a földiek és a kolóniák szülöttei közt. Szót ejt az űr-kolonizáció során felfedezett, kiváló energiaforrásnak és hadászati alapanyagnak bizonyuló titokzatos ércről, a Metatronról (mindig nagy M-el, már-már megszemélyesítésig megbecsülve), és megtudjuk, hogy egy Föld-ellenes szervezet a Marson titokban újgenerációs gigantikus robotokat, úgynevezett Orbital Frame-eket fejlesztett ki, melyek-



kel megindította első invázióját a Föld ellen. Az OF-ek két azonos képességű ellovasa Anubis és Jehuty, csakhogy jelenleg két ellentétes oldal befolyása alatt állnak. Az ő végső küzdelmüket meséli hát el a második fejezet.

HIGH SPEED CEL-SHADE

Robotos játékból kétfélét érdemes készíteni; látványos nagysebességűt vagy színtiszta szimulátort. (Oh, lesz-e itthon valaha Tekki – Steel Battalion – negyvengombos kezelőpulttal?) A ZOE 2 az első halmaz elemét képezi a maga 5-7 órányi tiszta, robbanások, cikázó lézerek és millió rakéta dekorálta akciójával. Puzzle nincs sok, szellemi munkát nem igényel különösebben a játék, legfeljebb a főellenségek elleni taktikázáskor kell agyból erőlködni valamelyest. A boss-ok ugyanis kőkemények. Viselkedésük azonban repetitív, kiismerhető. Némelyikük legyűrése ettől függetlenül kifejezetten hosszadalmas, többszöri próbálkozást igénylő munka. Az igazán élvezetes pillanatok azok a köztes fejezetek, mikor 50-100 ellenség is támad egyszerre a képernyőn. Csodák persze nincsenek, nem óriás OF-ekből kell ennyit elképzelni, hanem apróbb, repülő gonoszokból. Mindenesetre bitang jól néznek ki, komplex polygon-modellek mindahá-



© 2001 2002 Konami Computer Entertainment Japan

nyan. A rengeteg megjelenített objektum mellett pedig lehengerlő a hagyományos grafikai megoldások ötvözése a méltán népszerű cel-shading technikával. De ne Jet Set Radio vagy az új Zelda képi világa lebegjen szemünk előtt. A ZOE 2 csak helyenként alkalmaz rajzfilmszerű effekteket, pl. nagy robbanások, füst vagy por ábrázolásakor, de olyankor aztán magával ragadóan. A környezet mindvégig igényes játékhoz méltóan variált: egymást váltja kültér-beltér, tágas-szűk, sötét-világos, hófúvás és kies sivatag. Ráadásképp rengeteg az interaktív környezeti elem, értsd sok minden lerombolható. Extrák: rengeteg van belőlük, kezdve a pályákon elrejtett felvehető tárgyaktól a VS. módban választható bármelyik OF-ig, az extra Jehuty variánsoktól a plusz missziókon át egészen a többféle befejezésig. Az űrhajóból robottá transzformálódó Vic Viper feltűnésével ínyencek számára kedveskedik a játék, utalva a Konami NES-klasszikus Gradius-ra is.

ADA

Minden felmerülő nehézséget segít megoldani ADA, a fedélzeti számítógép, robotunk női hanggal megáldott mesterséges intelligenciája. Az első részhez képest ő is fejlődött, emberibb lett, most már mérsékelt párbeszédre is alkalmas. Ez abban merül ki, hogy tanácsait a bal analóg kar benyomásával helyeselhetjük (Dingo ilyenkor beszól neki valamit, pl. „Yoshi Ikuze!", ami kb. annyit tesz, „Ez az bébi, gyerünk!"), R3-al viszont ignorálhatjuk a fedélzeti computert (pl. „Nande Ore ga konna me ni?", azaz kb. „Miért kell ezt a dumát elviselnem?"). Elvétve kapunk békés feladatokat is, például lokalizálni, megvédeni és kimenteni egy mérnököt az űrállomásról. Vagy irányadó instrukciók alapján a kies pusztaságon betájolni egy Isten háta mögötti telepet. Kevésbé békés, viszont kifejezetten humanitárius misszió, mikor a kolónia egy városkáját kell megóvni ronda robotbogarak (Spyderek) megszállásától, védelmezve az emberek LEV-eit és építményeit. Igazán mókás, hogy – holott kétszer is nekiálltam – ügyetlenségemből kifolyólag az épületekben okozott kár többségét én követtem el, amit ADA természetesen szememre is vetett.

JEHUTY

Orbital Frame-ünk kezelése alapvetően maradt a régiben. Bal analóg mozgatja előre-hátra és jobbra-balra, gyorsítani R2-vel lehet. Vertikális irányba még mindig az X és Háromszög gombok segítenek, csak kissé lassan, esetlenül, bár hátrány ebből nem származik. Az ellenség befogását most is automata célzás biztosítja, ezúttal egyszerre akár több pontra is. Az L2-vel saját kezűleg is válthatunk ellenfelet, illetve a gombot kb. két másodpercig lenyomva megszüntethetjük a kijelölést. Sajnos ez hosszadalmas művelet, pedig nagy szükség van rá, mert Jehuty akaratunk ellenére is mindig a kijelölés felé fordul. A Négyzettel tudunk piciket lőni, mozgással és R2-vel kombinálva pedig polipszerű nyalábokat. Az R2 hosszan nyomva feltölti Jehuty-t, ami a Négyzet megnyomásával egy energiagolyó kilövéséhez vezet. Újítás, hogy közelharc esetén három találatunkat követő negyedik csapásunknál rajtunk múlik, melyik irányba lökje robotunk az ellenfelet. Háromszöggel felfelé hajítja, X-szel lefelé, ismételt Négyzettel meg előre. A Kör megnyomásával Jehuty megragad bármit, ami mozdítható, amennyiben a sub-weapon kijelző grab-re van állítva. Az elkapott ellenféllel jól elláthatjuk a többi rosszcsont baját, de bántalmazhatjuk kizárólag a markunkban tartott nyomorultat is, mondjuk egy erőteljes falhoz vágással. A tárgyakkal ugyanez a helyzet, használhatók csapkodás (Négyzet), elhajítás (Kör újra) és védekezés (R1) céljából egyaránt. Utóbbi manőver több főellenségnek is elengedhetetlen a legyőzéséhez. Kedvencem a vasrúddal hadonászás, bár szerintem itt közel sem olyan hangulatos pofozkodni vele, mint a War of the Monsters-ben. Az új ZOE harci rendszer lényegi változása, hogy speciális fegyvereink (sub-weapons) sokkal inkább előtérbe kerültek, és már érdemben is hasznosíthatók. Részben ezt igazolja, hogy közvetlenül az energiajelző csík alatt egy kék sáv mutatja folyamatosan, mennyi van még a speckóból. Sub-weapon-jeink egyébként szépen meg is szaporodtak, összesen 12 került a játékba (bővebben lásd a teszt végén).

SHINKAWA

Habár Hideo Kojima többször kerül reflektorfénybe, nem árt megjegyezni Yoji Shinkawa nevét sem. Shinkawa a ZOE mindkét részében mechanical designerként tevékenykedett, és igen, ő tervezte az MGS2 mecháit is! Az óriásrobotokat még az iskolapadban álmodta meg, többek közt Anubis alakját, aki – valójában halottakat pártfogoló, sakálfejű emberként ábrázolt isten az egyiptomi mitológiában – Shinkawa állítása szerint nélkülöz mindennemű szimbolikus jelentést. Szintén kamaszkori vázlatok eredménye az OF-ek azon orbitális sajátossága, hogy pilótafülkéjük nem a fejrészben található, hanem ágyékukból mered előre, ami a designer szerint teljesen jogos, ha az angol COCKpit meghatározást vesszük alapul. A ZOE 2 hivatalos honlapján fellelhető Shinkawa interjú megkapó lendülettel vezet be a játékban felvonultatott mechák (Jehuty, Anubis, Nephtis, Ardjet, LEV-ek, Vic Viper) legapróbb tervezési és kivitelezési részleteibe, érdemes hát elolvasni. Szóba kerül sok egyéb érdekesség is, pl. a robotokon látható Tron-szerű energiacsíkozás, amit eredetileg egy tetszetős textúra-hiba inspirált, vagy pl. Jehuty madárról mintázott alakja és Ardjet gésa vonásai.

DAMN!

„Shut up! Damn!" – ezek Dingo kedvenc felkiáltásai. Főhősünk üvöltése hiteles, miképp a programban közreműködő többi színészé is. Szintén megállja helyét a többnyire elektronikus bázisú kísérőzene, ami az első részhez képest már kevésbé futurisztikus technora épülő, mint inkább klasszikus elemekkel tarkított és instrumentális betétekkel fűszerezett, helyenként felemelően heroikus és diadalittas, máshol inkább érzelmes, drámai muzsika. Kiválóan illik a fegyverek kifogástalan, de már ezerszer hallott, jellegtelen hangeffektjeihez.

DAMN IT!

Nem esett még szó a kellemetlen kamerakezelésről, ami gyakran súlyos manőverezési nehézségekhez vezet. A kamerát elvileg a jobb analóggal lehet korrigálni, de csak olyan nehézkesen és csigatempóban, hogy sokszor hosszú ideig farkasszemet nézünk saját robotunkkal, holott háta mögött lenne a helyünk. Ugyanez a probléma fordítva is jelentkezik: hátra szeretnénk lesni, de erre nincs lehetőség. És miközben folyamatos falnak ütközéssel és rángatózó nézetekkel küzdünk, az ellenség kíméletlenül emészti fel energiacsíkunkat. Bosszantó! Hasonló bajok vannak VS. módban is, ahol ketten harcolhatunk egymás ellen. Sokszor egyszerűen nem látni, ki-kicsoda – elkelt volna azért ide egy osztott képernyős mód! Mindez nem is lenne kapitális probléma, ha csak helyenként döcögnének a dolgok. De sajnos az irányítás az amúgy gondtalan pillanatokban sem adja magát kellőképp, valahogy nem simul kifogástalanul az ember kezére. Persze nem lehetetlen hozzászokni – csak megszeretni nehéz. Kár érte!

Rezultátum: aki már az első részt is kedvelte, nem fog csalódni a másodikban. Aki viszont REZ repetára vágyik, faragjon le igényeiből. Látvány terén kétségtelenül hatalmasat alakít a ZOE2, csak magában ez kevés. Ettől függetlenül bátran merem ajánlani a műfaj kedvelőinek, mert valóban igényes, profi anyagot kapnak a pénzükért. Személyes lelkesedésem visszafogottságának oka is csak az, hogy a bájos PD Orta ellenkezést nem tűrve, könnyed nőies mozdulattal ütötte ki egy platformmal odébb Dingót a mecha kabinjából – de ez már egy másik történet...

Stil.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

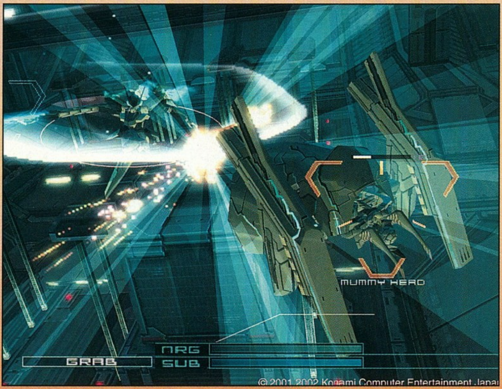
1-2 játékos
memóriakártya 8mb (125KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ vizuális csemege
✕ ideges irányítás, kellemetlen kamera

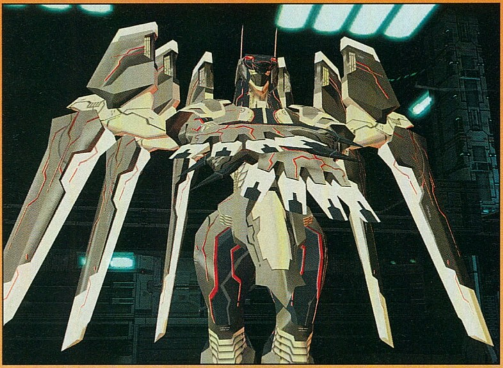
8 pont

MARTIN BELESZÓL!

Stil. szerint robotos játékból kétfélét érdemes készíteni: gyorsat vagy szimulátort. Nekem a gyorstól elfárad a szemem, a szimulátortól meg általában elunom az életem. Tehát – minek is tagadnám – én mostanában nem gyűröm a robotos stuffokat. A ZOE2 technikailag kiemelkedő game, ez vitathatatlan, de mint sok más „nagyon" japán stuff, ez is csak egy bizonyos réteg számára fogyasztható. Úgyhogy próbáld ki, mielőtt megveszed!

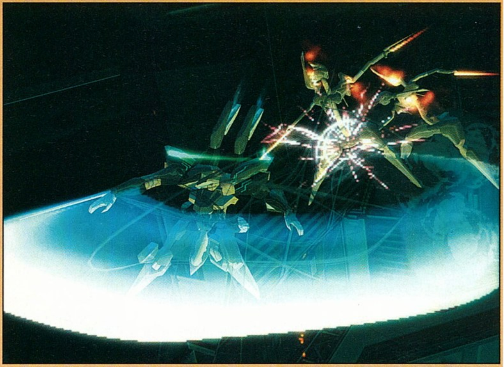


© 2001 2002 Konami Computer Entertainment Japan













JEHUTY SPECIÁLIS FEGYVEREI

Geyser:
Paralizáló lézer, egyszerre több ellenséget is képes megbénítani. Blokkolható.
Támadóerő: 1. Sebesség: 3. Szükséges energia: 1.

Gauntlet:
Nagysebességű rakéta, keveset sebez, viszont messzire löki az ellenfelet. Blokkolható.
Támadóerő: 2. Sebesség: 3. Szükséges energia: 1.

Comet:
Nyomkövető energianyaláb, huzamosabb ideig sebzi az ellenfelet. Nem blokkolható.
Támadóerő: 3. Sebesség: 2. Szükséges energia: 2.

Decoy:
Megtéveszti az ellenfelet azáltal, hogy egy hamis Jehuty-t jelenít meg.
Támadóerő: 0. Sebesség: 0. Szükséges energia: 3.

Phalanx:
Szórt lövedék, a kijelölt ellenfél környékén is sebez. Blokkolható.
Támadóerő: 3. Sebesség: 4. Szükséges energia: 2.

Vector cannon:
Jehuty ágyúvá transzformálja magát. Ez a legerősebb fegyver, lövedéke nem blokkolható.
Támadóerő: 5. Sebesség: 1. Szükséges energia: 5.

Halberd:
Pontos célzást igénylő nagyerejű lézersugár. Épületek rombolására is alkalmas. Nem blokkolható.
Támadóerő: 4. Sebesség: 2. Szükséges energia: 3.

Wisp:
Energiasugár, mágnesszerűen vonzza az ellenséget, akit aztán Jehuty megragad. Nem blokkolható.
Támadóerő: 2. Sebesség: 3. Szükséges energia: 2.

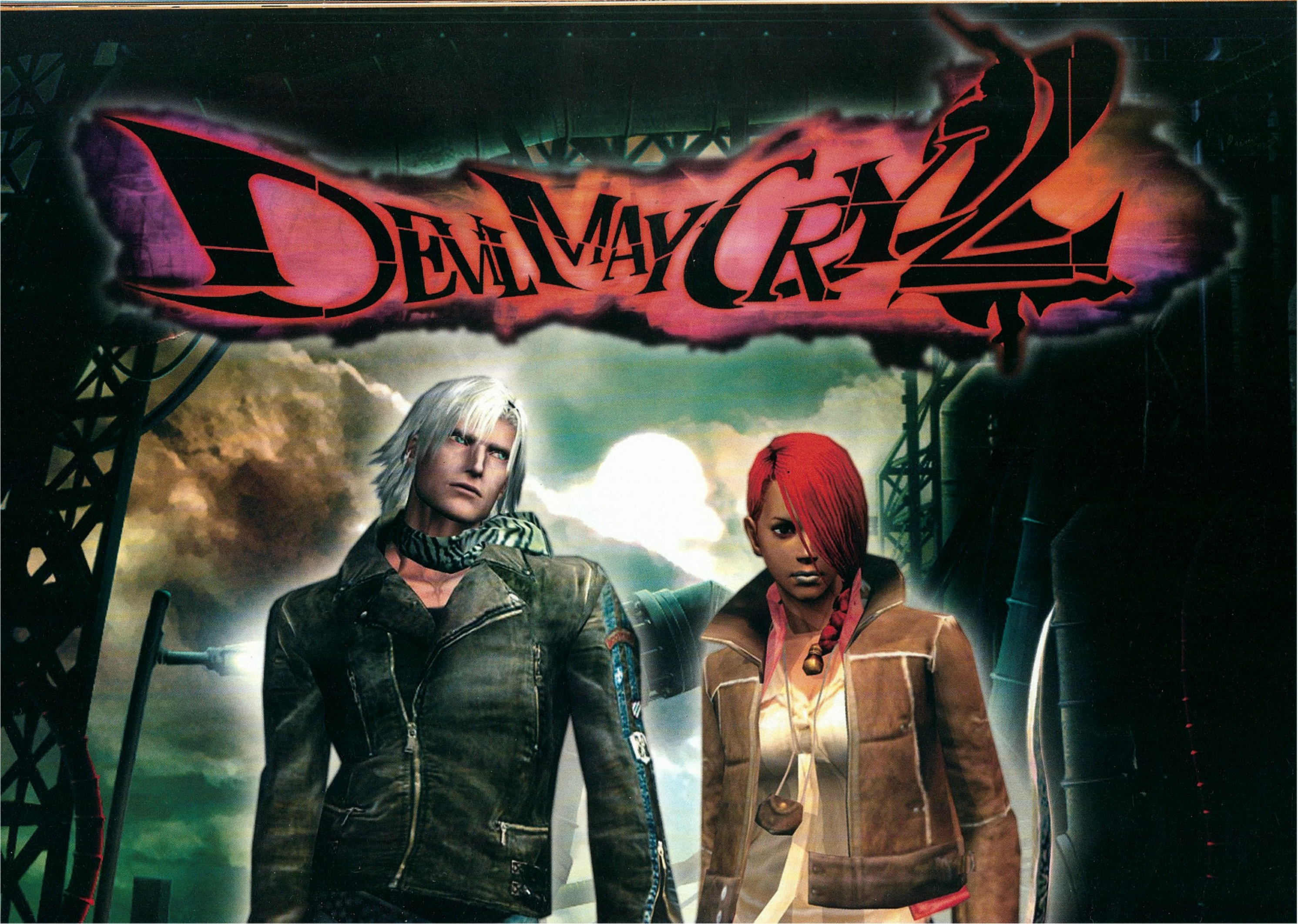
Mummy:
Aktiválási ideje alatt mindenfajta támadás ellen védelmet nyújt, újratölti Jehuty energiáját is.
Támadóerő: 0. Sebesség: 0. Szükséges energia: 3.

Homing missile:
Nagyerejű nyomkövető rakéta. Nem blokkol-ható.
Támadóerő: 5. Sebesség: 2. Szükséges energia: 4.

Floating mine:
Levegőben elhelyezhető vagy hajítható „taposóakna". Nem blokkolható.
Támadóerő: 4. Sebesség: 1. Szükséges energia: 4.

Zero shift:
Közvetlenül az ellenfélhez teleportál, akit így hirtelen lehet megtámadni. Anubis legyőzéséhez nélkülözhetetlen.
Támadóerő: 0. Sebesség: 5. Szükséges energia: 0.


Resident Evil® Zero
7868-563-M23
ECLIPTIC EXPRESS


DEVIL MAY CRY 2

SYPHON FILTER 2 (PLAYSTATION) VÉGIGJÁTSZÁS – BEFEJEZŐ RÉSZ

Eljött az a idő, amire már hónapok óta számítottam: nem jött egy értékelhető játék sem Playstationre – de így legalább nem kellett hiperigénytelen PS1-es játékokkal fárasztanom magam.

De! Hogy Ti Playstation tulajdonosok ne maradjatok olvasnivaló nélkül alant találjátok az anno félbemaradt Syphon Filter 2 végigjátszás befejezését (sokan, nagyon sokan kértétek). Tüzetesen átnéztem a régi Konzolokat és bizony szomorúan konstatáltam, hogy helyhiány miatt sok-sok játék kimaradt az idők folyamán. Írjátok meg nekünk, szerintetek mi maradt ki érdemtelenül, és ha mi is úgy gondoljuk majd, hogy ér annyit a program, hogy egy vagy fél oldalon betegyük, be is tesszük! Esetleg elakadtál valamelyik régi játékban és nem készült róla végigjátszás a megjelenésekor? Írjatok, e-mailezzetek, most lehet, hogy helyet szorítunk neki az újság elején. Áprilisban szülinapom lesz, úgyhogy küldjétek az eredeti PS CD-ket, Super Nintendo kártyákat, dobozokat, gépkönyveket, mindent, ami otthon nálatok már csak a port fogja. Köszönet az eddig érkezett töménytelen sok cuccért (Hwoarang, alias Főző Zsolt – ő küldte az eredeti Technomage-et is, ami hamarosan tesztelni is fogunk, és a többiek…). A címem még mindig: Csipi M Lee, Bp. 1188 Bercsényi u 100/C. Freddy Kruger! Te is jelentkezz, mert a Mártival ellentétben engem érdekelnének a Megadrive-s kazik, meg a gép is!

12. PÁLYA – LIAN XING
OROSZ KÖZTÁRSASÁG, MOSZKVA, INDUSTRIAL DISTRICT

Előzőleg tehát ott hagyta abba a Márti, hogy Gregorov lelép a Club 32-ből, elkerülendő a találkozást az orosz rendőrség prominens képviselőivel. Menekülés közben a szőke nunci, Mara is a kocsijába invitálná, de az öreg korát meghazudtoló reflexekkel szereli le a csajt, majd olyan gyorsasággal tűnik el a sűrű hóesésben, hogy a szöszi pisztolygolyói is csak a forró lábnyomait kapják telibe. Lian kiszúrja Gregorovot tiplizés közben és utána ered. Futás a tata után, az első sarkon óvatosan, mivel a helyi rendfenntartó erők is egy, a tetőkön lapuló gránátvetős mukival vannak elfoglalva. Az alagút előtt – benne és után is – shotgunos fickók nehezítik a követést. A sarkon utoléred Greget, de még csak véletlenül se lődd meg, mivel élve van rá szükségünk. A T elágazásnál, miután rádión beszéltél Logannel, fordulj jobbra, ne foglalkozz a tűzpárbajt vívó rendőrökkel, hanem rohanj a rendőrautóhoz és vedd ki a belőle a könnygáz-gránátvetőt. (Csöcspont.) Vissza az elágazáshoz, itt majd jól közrefognak, mögötted a rendőrök, előtted a rosszfiúk, és még egy idióta rendőrjárőr is beleszalad a parkoló kocsiba. Előrébb két mesterlövész a tetőn, az egyik közülük halála után odalent a piros kocsin fog elterülni, ami ennek hatására berobban, vigyázz tehát a detonációra. Ezektől a fiúktól vedd el a Nightvision Rifle-t. A sarkon kapd elő a gránátvetőt, és a megjelenő pontosan három darab rendőr bácsit küld meg velük, majd a másik irányból érkezőket is (van egy odafent a tetőn is). A kék kocsi irányában ugyi egy láthatatlan falba fogsz ütközni, menj tehát a másik utcába. Amikor Gregorov a fejlövésekkel próbálkozik, bújj el a beugróban. Miután elszelelt kövesd, de a sikátor egy csapda, az elütni készülő kocsi elől épphogy csak be tudsz majd ugrani a kapualjba. (Csöcspont.) Várd meg, amíg egy kicsit lecsendesedik a tűz, majd mássz fel a kiégett roncson. Innen egy irányba haladhatsz, kövesd Greget. Szedd le a mesterlövészeket a tetőről, majd ereszkedj az utcára. A két betámadó kocsi elől kapaszkodj fel a keresztbefutó csőre. A kocsikból néhány fickó fog kikászálódni, akikkel megéri foglalkozni, mivel a világi örömök maguk mögött hagyása után elcsenheted tőlük a golyóálló mellényeiket. A kocsiban lesz némi töltény is, ami a bunkeres multiplayer pályát aktiválja (hallanod kell amint a csaj bemondja a „got it”-ot). Az utca végén Gregorov megint megpróbál leteríteni, húzódj fedezékbe. (Csöcspont.) A sarkon túl a robbanás elől menekülő milicistákat hanyagold, a célpontjaid a háztetőkön elhelyezkedő három gránátos legyen. Gregorov elől bújj az utolsó piros kocsi mögé. Most jön a köcsögölős rész. A legutolsó utca részen a parkoló kocsikat kell fedezéknek használnod, nehogy Gregor telibe találja a fejedet. A kocsik egyre messzebb lesznek egymástól, az utolsónál ki kell használnod, az elhaladó gépjárművek nyújtotta fedezéket is. Gregorov befut a Volkov Parkba.

13. PÁLYA – LIAN XING
OROSZ KÖZTÁRSASÁG, MOSZKVA, VOLKOV PARK

A parkban továbbra is Gregorovot kell üldöznöd, de még mindig nem ölheted meg! Amennyiben elég gyors vagy és egyből leszeded kezdéskor a gépfegyveres pubit, úgy, hogy még nincs ideje felrobbantani a parkoló autókat, a kékből kivehetsz egy Biz-2-t. Gregorovot a vastag fák fedezékében tudod csak megközelíteni, mivel még mindig a fejlövésekkel operál. A cél, hogy teljesen megközelítsd azt a talpazatot amin áll, ha ez sikerül, akkor csöcspont, és Gregorov lelép. Azt nem árt tudni, hogy a park néhány folyosószerű összekötő részből, és pár nagyobb nyitott térségből áll. Ezek mindegyike tömve lesz ellenségekkel, úgyhogy csak óvatosan. Ahol kell, ott Lian magától felteszi az éjjellátó szemüveget. Lesz majd egy csöcspont az egyik ilyen sötét helyszínen, és lesz egy majd a legutolsó híd előtt is. Hogy miért lesz rá szükség? Mert a híd túloldalán négy mindenre elszánt golyóálló-mellényes fickó várakozik. Miután lenyomtad őket, végre utoléred Gregorovot.

14. PÁLYA – LIAN XING
OROSZ KÖZTÁRSASÁG, MOSZKVA, VOLKOV PARK

Mielőtt nekikezdenél Gregorov agyonlövésének, felhívnám a figyelmedet, hogy nem véletlenül kellett két pályán keresztül életben maradnia, most sem halhat meg! A Hand Tasert, azaz a sokkolót kell ellene használnod, de ez nem lesz olyan egyszerű, mivel amint felfedez rögtön golyót ereszt Lian bájos kis pofikájába. A taktika az, hogy miközben körbe-körbe jár a szobor körül, szépen egyesével KI KELL LŐNÖD A NÉGY LÁMPÁT az oszlopok tetején! Amikor a negyedikkel is végeztél, teljes sötétség borul a park ezen részére, és Gregorov egy kukkot sem fog látni, te viszont igen, mivel Lian egyből felteszi az éjjellátó szemüveget. Lopakodj Gregorov mögé és sütögesd meg az elektromos sokkolóval. Végre rendbe jön az összekötetés Loganékkel, és megjelenik az orosz rendőrség is.

15. PÁLYA – XIAN LING
OROSZ KÖZTÁRSASÁG, SZIBÉRIA, ALJIR PRISON – BEHATOLÁS

A pálya előtt szemtanúja lehetsz a játék leghosszabb átvezető képsorainak, amire leginkább az a jellemző, hogy mire a végére érsz, már azt sem fogod tudni, honnan indult ki a beszélgetés. Tömören: Gregorovot az oroszok a tőlük levárható „finom” módon megtörik, és kiderül, hogy az öreg csak egy szélhámos, aki az eltűnt Phagan adatokat szerette volna megkaparintani. Az igazi Gregorov Szibériában egy politikai foglyok részére fenntartott börtönben raboskodik. Mivel ő az egyetlen, aki tisztában van a keresett datalemez hollétével, a kis kompánia úgy dönt, talán ki kellene hozni a gulágból szerencsétlent. A feladatra Xing jelentkezik a helyismerete miatt. Az utolsó utáni pillanatban érkezel a helyszínre, mivel Gregorovot épp készülnek kivégezni. Meg kell tehát akadályozni ezt, amire a legjobb módszernek az áramellátás megszüntetése tűnik. És ne feledd, Gregorovra élve van szükséged! A börtön egyik mocskos zuhanyzójában kezdesz, és jelen pillanatban egy órád van a kiszabadítására. Válts a Hand Taserre. Az első őrt, Misát hagyd békén, engedd, hogy odamenjen beszélgetni a lánnyal a rácshoz. Lopakodj el mellettük (elég gagyi, hogy bár a lánynak pont beleesel a látószögébe, mégis csak akkor vesz észre, ha futni kezdesz), az elágazásnál jobbra fordulj, és fuss egészen addig, hogy meghallod a fájdalmas jajkiáltásokat. Itt megint kezdjél lopakodni, és hátulról sokkold le az őrt. Menj vissza az elágazáshoz, és megint jobbra fordulj, lopakodj a második őt mögé, és ezt is sokkold le, majd bújj szorosan a folyosó bejáratának jobb oldalához. Kis idő múlva a női börtönőr, aki épp azzal volt idáig elfoglalva, hogy szerencsétlen foglyot ütlegelte, hiányolni kezdi a bal oldali őrt, és a foglyot magára hagyva megnézni hova tűnt. Amint feltűnik melletted, azonnal sokkold le őt is. (Csöcspont.) A trükk egyébként fordítva nem működik, tehát mindenképp ezt a sorrendet válaszd az őrök likvidálásánál. Most menj tovább a folyosón, balra lesz egy leágazás, ide még nem menj be, hanem a bejáratnál várd meg, míg kijön az őr, és szépen sokkold fejbe. Óvatosan haladj előre a karzaton, hamarosan két őrt is észre kell venned. Az egyikkel csak annyira kell törődnöd, hogy meg ne lásson, mivel a börtön egy olyan részlegén van, ahonnan nem tud átjönni, a másik a lényeges. Figyeld ki, hogy mikor hagyja el a nyitott cellát, majd egy óvatlan pillanatban lopakodj be abba. Amikor ismét benéz a cellába az őr, sokkold hátba. Figyeld ki, hogy mikor nincs a közelben a másik és haladj tovább a karzaton. A következő sarkon hallgasd ki a négy smasszer beszélgetését, majd amikor befejezték, lopakodj el a karzaton addig, ahol már nincs korlát. Itt leereszkedve, lógva, végig tudsz kapaszkodni úgy, hogy a karzaton maradt két őr nem vesz észre. A túloldalon kapaszkodj fel, majd balra majd tovább. A folyosó végén lesz egy őr, megy egy másik is, aki szintén egy foglyot kínoz, sokkold le mindkettőt. (Csöcspont.) Most menj vissza a folyosón, balra kell lennie egy leágazásnak, itt láthatod, amint két őr jön fel lifttel. Várd meg, míg elmennek, majd menj le a lifttel. Időközben az előbb látott őrök is leértek, még szerencse, hogy mielőtt újból a liftet használnák, szétválnak, ezt kell tehát kihasználnod, először az elsőt a liftnél, majd a másodikat a folyosón lesokkolnod. Már csak egy őr maradt a folyosó elágazásánál, de ő már nem jelenthet gondot. Folyosó következő sarkán (csöcspont) egy biztonsági kamerába botlasz. A rövid közjáték után, ha a kamera LED-je már nem világít, fuss a kamera alatti sarokba. Az őr, aki a cigiszünetére készülődik ki fog jönni a dupla rácsos ajtón, úgyhogy készülj, mert sokkolnod kell. Ezután lopakodj be a vezérlőpulthoz és a nőt is sütögesd meg a Taserrel. Oldalazz jobbra és nyomd át a kart, ami a túloldali dupla rácsot nyitja. Állj be a rács és a fal által bezárt sarokba, és amikor megjelenik az őr, sokkold meg. Erről a folyosóra az elágazás egy újabb karzatra nyílik, amin egy őr mászkál fel s alá. Várd meg, míg háttal lesz neked, lopakodj mögé és sokkold le. Ez már szinte a pálya vége, mivel innen már csak jobbra kell fordulnod és le kell sokkolnod az utolsó őrt. Nos, ha a leírásomat követted, és nem nyúltál az egyébként igen hasznos és hangtalan nyílpuskához, amikor belépsz a sötétebb helyiségbe, Liannak be kell szólnia, hogy „got it”, ami azt jelenti, hogy behoztad a pályát a multiba is. (Ha csak a Tasert használtad a pályán.) Amint a kapcsoló felé indulsz, a gép elveszi tőled az irányítást, majd végignézheted, amint az áramszünet hatására nem csak a villamosszék mondja fel a szolgálatot, hanem szinte az összes cellaajtó is kinyílik, lehetőséget adva a raboknak a szökésre.

16. PÁLYA – LIAN XING
OROSZ KÖZTÁRSASÁG, SZIBÉRIA, ALJIR PRISON – MENEKÜLÉS

Ebben a káoszban kellene megtalálni Gregorovot, és meglépni vele a keleti falon át, majd onnan a folyóba ugranotok. Először is kapd elő a jelen pillanatban egyetlen nálad lévő lőfegyvert, a 45-öst, majd szedd le a négy őrt, akik betörtek a szobákba. Operálj fejlövésekkel, térdelő pozícióban. A termet pont az ellenkező oldalon hagyd el, mint amin bejöttél. Odakint a túloldalon, a karzatokon három őr lesz, meg egy kiugrik majd ezen az oldalon is, akit gyorsan lőj fejbe, mert golyóálló mellény van rajta, ez utóbbit fel is veheted, ha nagyon sérült vagy. Most végig kell rohannod ezen a szűk, de annál inkább kacskaringós és meredeken lejtő folyosón, amiben az egyetlen nehézség, hogy csurig lesz shotgunos és egyéb őrökkel. Akkor vagy nyerő, ha élve elérsz a piros ajtóig, ami az udvarra visz. A tetőn lesz két mesterlövész, utána szaladj fel a szemközti lépcsőre, igaz az ajtót már nem lesz időd kinyitni, mert belülről kirúgja két shotgunos pali. Miután lemészároltad őket, haladj az egyetlen lehetséges irányba, amerre a kivégzett börtönőröket látod. A közjáték után megnyílik a továbbvezető út, két őrrel egyetemben, de innen már csak egy-két forduló a villamosszék, ahol Lian nem csak Gregorovot, hanem Marát is megtalálja (igaz a szöszi lelép, de ez ettől még csöcspont). Amikor ismét megkapod az irányítást, rögtön fordulj meg, és lődd fejbe a shotgunos pacekot. Még kettő fog bejönni, csak a másik irányból. Gregorov a sok veréstől túl gyenge, hogy érdemben részt vegyen a tűzpárbajokban, ezért Liannak egyedül kell megtisztítania a terepet, pedig ekkor már ő sincs valami jó bőrben, a vírus okozta köhögésrohamoktól fuldoklik. (Csöcspont.) No mindegy, arra indulj el, amerről a két őr betoppant, és készülj, mert még három vár a következő sarok után. Ja, plusz egy golyóálló-mellényes rögtön utánuk. A következő elágazásnál látni fogod, amint három női foglyot lemészárolnak (mivel egyébként ez egy női börtön) az őrök, akiket le kell szedned az ajtónál. (Csöcspont.) Mielőtt azonban Gregrovval a sarkadban kimennél a piros ajtón, fuss el a folyosó másik végébe, ahol egy ládából felvehetsz egy golyóálló mellényt. Miután Lian berúgta az ajtót és kirohansz a karzatra, Gregorov feleszmél, és rád kiált, hogy: „Vigyázz mesterlövészek!”. Ekkor gyorsan vissza kell hátrálnod, különben kíméletlenül agyonlőnek. Akkor kell majd rohanni, amikor Gregorov eldobja a füstgránátot. Amikor megáll, válts belső nézetre és célozd be a lezárt kapu zárját. Sikeres találat után Gregorov felpattan és továbbfut, kövesd, és szedd el az őröket, mielőtt ők szedik le az öreget. Annál a résznél, ahol a betonkorlát szét van lőve, az idióta rabok fognak feltartani (csöcspont), mivel azt hiszik, hogy ti is őrök vagytok (a hülye nők :). Sajnos őket a játék nem engedi elhalálozni, ezért más módszert kell kitalálnod a hatástalanításukra. Fuss vissza és a karzati elágazásnál fordulj jobbra. Készülj fel a félreugrásra, mert őrült sikoltozások közepette, feléd rohan majd egy lángoló börtönőr, és ha hozzád ér, neked is kampec (inkább lődd agyon, ne szenvedjen szegény). A karzat végén lesz még egy golyóálló-mellényes, akinél javallott a fejlövés, majd az említett ruhadarab kölcsönkérése is. Utána már felveheted a könnygázzal betárazott gránátvetőt. Ezzel fuss vissza Gregorovhoz. Óvatosan menj a lerombolt korlátrészhez és belső nézetből lődd fejen a gránáttal az egyik rabot, a gáztól majd mindketten elájulnak. (Csöcspont.) Gregorovot most hátra fogod hagyni, és készülj fel egy kemény akciódús részre. A piros falas részt kell teljesen megtisztítanod, ami tele van golyóálló mellényes őrökkel. Ha végeztél, menj vissza Gregorovért, adj neki egy lőfegyvert, innentől együtt fogtok haladni. (Csöcspont.) A folyosón egyetlen egy irányba lehet menni, ARRA, ahonnan az őrök özönlenek feléd. Harcolj, mint állat, és a végén, amikor Gregorov ismét figyelmeztet, fordulj egy száznyolcvanat, mert a hátad mögött fognak megjelenni az őrök. A piros ajtó az udvara visz. (Csöcspont.) Jöhet a pálya utolsó része. Az udvar és odafent is teli van őrökkel, épp ezért nincs sok értelme a pásztázó reflektorsugarak kikerülgetésének, mivel a másodiknál mindenképp észrevesznek. Inkább futás előre, be a kis liftbe, aztán amint Gregorov is beérkezett, aktiváld a liftet a kapcsolóval. Odafent aztán futás a papa után, közben szedj le, akit csak tudsz, ha elérsz a karzat végéig, szabad vagy! Az öreg és te is átugrotok a kerítésen bele a folyóba, ahol már várnak Loganék. Xian elveszti az eszméletét.

17. PÁLYA – GABE LOGAN
USA, NEW YORK, AGENCY BIO-LAB

Amúgy az előbb hazudtam, EZ a mostani videó a leghosszabb a játékban. Lian állapota egyre rosszabb, ezért Logan kapcsolatba lép az ügynökséggel. Üzletet ajánl: az eredeti datadiszkért cserébe vakcinát kér. Stevens belemegy a bizniszbe, és megszerveznek egy találkozót az ügynökség New York-i, földalatti, titkos biogenetikai laborjában, ami persze csapda, de Logan kénytelen belesétálni, mivel Lian élete a tét. Ez a játék leghosszabb és legváltozatosabb pályája. A lehető legminimálisabb életerővel kezdesz, fegyver és térkép nélkül. Az egyetlen esélyed az őrök és a kamerák kikerülésére, hogy a pálya elején levetkőzteted a laborost és elveszed tőle a ruháját. Ja, és ezen a pályán a lopakodás egyenlő a sétálással. Miután elhagytad a szobát, a folyóson kétszer fordulj jobbra, a közjáték után pedig sétálva kövesd a másik laborost. Az őrrel nem kell foglalkoznod, mert az elmerülten figyel valamit, viszont arra ügyelj, hogy ne menj túl közel a tudóshoz, mert az viszont kiszúrhat és elrohan erősítésért. A T elágazásnál jobbról jönni fog egy őr, várd meg, majd menj arra amerről jött (a másik irányban a kamera rögtön kiszúrna). A sarkon fordulj be, és a két láda mögé állj be, hogy az újabb elhaladó őr ne lássa az arcodat. Miután elsétált melletted, te is sétálj tovább. A következő őrt ki kell figyelned, és amikor elmegy a sarok mögé, sétálj a sarokban álló két láda mögé, várakozz itt egészen addig, amíg visszajön az őr, és úgy áll be, hogy neked háttal legyen. Ekkor sétálj tovább a folyoson a ládák mellett, egészen a kinyíló ajtóig. (Csöcspont.) A következő ajtó mögött egy őr éppen át fog sétálni előled balról-jobbra, várd meg, míg elmegy, majd indulj el balra a folyosón. Lesz itt is egy őr, de nem fog kiszúrni, ha jobboldalt a fal mellett haladsz. A sarkon van egy asztal, arról felvehetd a kést. Sétálj vissza ez előző őrhöz, és hátulról vágd el a nyakát. Miután ezzel megvagy, sétálj tovább a folyosón az asztal irányába. Balra majd lesz egy egyelőre még zárt ajtó, és Teresa is felhív. Sétálj tovább, még egy őr

lesz majd a folyosón, de nem különösebben megerőltető elvágni a torkát, akár menet közben, akár akkor, amikor leáll nézelődni a kis ajtó elé. Utána menj be a nyitott ajtón, és a használd a Security Net Terminalt, közjáték és csöcspont. Most már mehetsz az előzőleg zárt ajtóhoz, miután fertőtlenítettek, vágd el az őr torkát. A közjátékban láthatod a bebörtönzött Ramírezt, mindenesetre bármennyire is szeretnéd a fickót kiszabadítani, inkább jobbra indulj el a folyosón. A liftajtótól balra van egy mini-folyosó, ami egy nagyobb terembe visz. Itt öld meg a tudóst, aki felismert, majd menj az öltözőszekrényekhez (a közjáték után, amiben a másik tudós megadja magát, természetesen vágd el az ő torkát is), majd vedd ki a felszereléseidet a szekrényből (gear). Itt lesz az összes fegyvered, kütyüd, és ami a legfontosabb, egy golyóálló mellény is! (Csöcspont.) Menj vissza a nagy terembe, ahol a cellák vannak. Válts a hangtompítós mesterlövész puskára, és egy-egy fejlövéssel szedd le a lenti meg a fenti őrt is, ami után automatikusan elindul egy közjáték. (Csöcspont.) A Ramírezzel való beszélgetés után menj a fenti őrhöz, amikor bejelentkezik Teresa a rádión. Idefent látsz a terem végében egy nyitott ajtót, szemben vele a lejtős folyosón egy kamera van felszerelve, de most már hatástalanítani tudod, ha aláállsz és Háromszöget nyomsz. Haladj tovább ezen a folyosón, a labor előtt egy újabb rádióbeszélgetés. Az elágazásnál fordulj jobbra, és mikor elhaladsz azelőtt a szoba előtt, ahol kezdtél, újabb csöcspont felirat köszön rád. Jobbra kamera lesz, úgyhogy balra indulj el. Öld meg hátulról az őrt, itt elnézhetsz a bal oldali folyosó végébe, ahol a lift előtt egy őr strázsál. Menj tovább a ládás folyosóra, ahol egy újabb őr lesz. Innen most már meg tudod úgy közelíteni a kamerát, hogy hatástalanítani tudd. A hosszú folyosón lesz még egy őr (messziről a távcsövessel ez sem lehet probléma), meg egy szellőzőjárat a végében, amibe csak akkor tudsz bebújni, ha előtte lelőtted róla a rácsot. Kússz végig a járatban, lődd ki a másik rácsot, és ess le a túloldalon. Közjáték és csöcspont. Gershont kell végigkísérni a folyosókon a fejéhez nyomva egy lőfegyvert. Kb. az út felénél belebotlotok egy másik tudósba, akit gyorsan szedj le, mert különben aktiválja a riasztót. A vezérlőteremben, miután Gerzson letérdelt lődd fejbe, majd menj a középső terminálhoz, és ahol megjelenik a Data Uplink felirat, nyomj egy Háromszöget. Csöcspont és lehet készülni, mert egy elég kemény rész következik: öt őr fog betörni a terembe, és lesz közöttük golyóálló mellényes is. Ha végeztél velük újabb csöcspont, arra távozz, amerről jöttél. Menj vissza egészen a nagyteremig, ahol Ramírez raboskodik, találsz majd odafent egy előzőleg zárt ajtót, ami most már nyitva lesz. Kövesd a folyosót, ami egy bázikus nagy terembe visz, itt villámgyorsan le kell szedned mindenkit. Utána menj fel a karzatra és a kapcsolóval, ami a gázt indítja, nyírd ki az üvegablak mögötti fickót is, ezután a közjátékban láthatod, amint Gabe kiszabadítja Chance-t, majd elküldi Ramírezért. (Csöcspont.) Menj vissza a karzatra, ki az ajtón, végig a folyosón, lesz majd egy őr is. A dokinőt meg egy szerencsétlenül járt áldozatot látsz odalent a műtőasztalnál. Várd meg, míg lelép a szöszi, majd lődd fejbe az ottmaradt műtősfiút. A rádióbeszélgetés után ugorj le és indulj neki a folyosónak. A végén lődd szét a szellőzőrácsot, és kússz végig a járaton. A közjáték után ugorj ki a szellőzőből és lődd fejbe a kínai gyereket, majd menj be a szemközti kis teremben. A dokitól kikényszeríted a vakcinát, de az lelép és a riasztó is megszólal!

18. PÁLYA – GABE LOGAN
USA, NEW YORK,
AGENCY BIO-LAB – MENEKÜLÉS

A riasztó üvölt, mint a gép, és a labort megszállják az ultrakemény biztonsági egység emberei. Ezek a katonák olyan szinten be vannak páncélozva, hogy még fejlövéssel sem lehet leszedni őket. A feladatod, hogy feljuss az meeting pontra, ahol Teresa felszed majd egy helikopterrel. Kezdéskor rögtön beront a terembe az egyik ilyen tag, akit ugye nem lehet sebezni, úgyhogy maradj a helyeden, és lőj bele a szemközti asztalon a sárga folyadékos üvegcsébe. A robbanás majd elintézi. Mögötted van két doboz, az egyikben golyóálló mellény, a másikban hangtompítós HK-5. Vedd fel, ha akarod, majd menj egy szobával arrébb, a rádióbeszélgetés után két lehetőséged van. Vagy mész tovább a megadott útvonalon, vagy elmész egy bonusz-fegyverért és ezzel behozol egy újabb multiplayer pályát. Ezt úgy tudod végrehajtani, ha a helyiségben található két szellőzőnyílás közül azt választod, amelyiken bejöttél ide. Végigkúszol a járatban, majd amint kiértél, őrült módjára elkezdesz futni, elhagyod az őrt balra melletted, és a második jobb kanyar után bebukfencezel a műtőbe, ezzel elkerülve, hogy a muki eltorlaszolja a testével a bejáratot. Jobbra fel kell kapaszkodni a komputerasztalra, majd onnan a karzatra, mivel idefent is van egy őr – IRTÓ NAGY mázli kell hozzá, hogy ne szedjenek le, mivel innen még be is kell rohannod a kis szobába, ahol már fel tudod venni az M-79-es gránátvetőt. Ezzel már hatni tudsz a páncélozott katonára is, úgyhogy szedd is le mind a hármat, és menj vissza abba a terembe, ahonnan elindultál. Itt válaszd a még ép szellőzőjáratot, lődd be a rácsát és kússz végig rajta. A túloldalán jobbra indulj el, aztán kétszer balra fordulj és egyszer jobbra (asszem'), hogy visszajuss abba a szobába, ahol az előző pályát kezdted. Jobbra fent látnod kell egy szellőzőt, ezt lődd szét és kússz végi rajta, a kijárat ezúttal a járat oldalán lesz. A hullaházban kis duma következik, miután megtaláltad Anton földi maradványait, majd csöcspont. A ruhás résznél nézd végig fent a falat, egy újabb szellőzőnyílást kell találnod. A járatban több helyen is kiszúrnak a kommandósok, és tüzelni kezdenek, de te csak kússz előre rendületlenül, hogy megérkezz abba a szobába, ahol előzőleg a cuccaidat találtad. Az egyik szekrényben most is cuccok lapulnak pl.: egy másik gránátvető, töltény a HK5-höz, és golyóálló mellény. A kivezető ajtó zárva, úgyhogy a másik szellőzőn át tudsz csak kijutni. Mielőtt a másik végén leesnél, válts valamelyik gránátvetődre, és amint földet értél, fordulj jobbra, célozz és tüzelj, hogy egy lövéssel elintézd a két kommandóst. Menj a halott katonák irányába, egy félig nyitott ajtóhoz érsz, amin egy újabb katona támad be, robbantsd fel, de vigyázz, mert a légnyomástól általában neked repül és meggyulladsz. Ha túlélted fordulj meg, mert egy újabb kommandós következik, ezúttal a hátad mögül. Utána már mehetsz tovább, bár a hosszú folyosón megint lesz egy katona. Likvidálása után ugorj fel a szellőzőbe. Amikor a ventillátor fölé érsz, egyfolytában nyomd a Fel irányt, mert csak így tudsz átesni és megkapaszkodni a túloldalán, egyébként PONT a légcsavarokra esnél. A járat Ramírez cellájába visz, aki ugyan halott, de legalább csöcspontnak jó. Jó kemény rész következik. Gyorsan vedd ki a gránátokat a dobozból, majd szedd le azt a mukit, aki lefelé rohan a rámpán. Szaladj kicsit előre, célozd be a hátad mögötti kommandóst, és gyorsan gránátozd le. Fuss fel a rámpán és robbantsd fel a harmadik fickót. Oldalazz be a sarkon, fűts be a negyediknek. A lifttől balra a kis folyosón araszolj előre, majd amikor megjelenik egy újabb kommandós, hátrálj ki. Azért nem érdemes telibe kapni egy gránáttal, mert akkor a liftajtót nyitó panel is berobban odabent. Szóval hátrálj ki, és mivel kicsalni elég nehézkes, célozz elé a folyosóra, ez is betesz neki. Utána rohanj be és nyomd át a panelt (amit már az előző pályán is átkapcsolhattál, de akkor még felesleges volt), majd RÖGTÖN fordulj meg és csűrd telibe az utolsó kommandóst. A lift a pálya kijárata, láthatod amint Logan felmászik a felvonóaknában, és kijut a szabadba.

19. PÁLYA – GABE LOGAN
USA, NEW YORK, SLUMS DISTRICT

Gabe kijut ugyan az utcára, de a helyzet rosszabb, mint valaha. Teresa fél mérfölddel odébb várakozik, az ügynökség pedig értesítette a helyi rendőrséget. Minekutána Gabe fényképe az összes rendőrkapitányságon ott fityeg a falon, mint körözött terrorista (erről is az ügynökség tehet), a helyszínre érkező SWAT csapat tagjai előbb lőnek, és csak utána kérdeznek. Amint elkezdődik a pálya a hátad mögött meg fog jelenni egy ügyök, gyorsan szedd le. Ugyanitt a kis sikátor végében a ládában egy golyóálló mellényt találsz. Az utcán csak egy irányba a kamion felé mehetsz. Lesznek a tetőkön a kapualjban és egyéb helyeken is ügynökök, melyek közül egy golyóálló mellényt is visel majd. A következő sarkon két fekete furgon fékez le előtted, elzárva a menekülési útvonalat. A rádióbeszélgetés után lődd szélt a Pawn bolt bejáratán a lakatot. Odabent az üveg mögül két fickó ront rád, miután végeztél velük, folytasd az utad az épületben (jobbra a beugróban ügynök), egésze a nagyobb helyiségig, ami csecspont, és felveheted az M-16-ost is. Újra ki az utcára, fickó odafent az ablakban. A sikátor végén golyóálló mellény. A kukáról mássz egy szinttel feljebb és végezd ki a gépfegyveres fickót. A rádiózás után (csöcspont) a szellőző kijáratán még magasabbra tudsz mászni, ahol egy golyóálló mellényes és egy sima ügynök vár. Mássz fel az épület szélére, majd az X-et nyomva tartva, ereszkedj le ott, ahol a ponyva van kifeszítve az épület falára. Balra tőled a ládában golyóálló mellény van, szemben pedig egy vékony mellékutca. Ha ide bemész Teresa jelentkezik be a rádión, segítned kell a mesterlövészek likvidálásában! Vissza az utcára, és rögtön tőled balra van egy lejárat, ami az egyik lángoló épületbe visz. Kerüld ki a tüzeket és juss el a mosógépekig, itt ha az utolsóból kiveszed a szennyest ez a pálya is bekerül a multijátékba. A bibi az, hogy a tüzek elzárják a továbbvezető utat, meg kell tehát találnod a locsolórendszert aktiváló kapcsolót. Ez igen egyszerű lesz, ebben a szobába állj a padló azon részére, ami már meg van gyengülve a tüzektől és épp ezért leszakad alattad. Rögtön itt lesz a falon a piros kapcsoló. (Csöcspont.) Ekkor majd megjelenik két-három ügynök is, de nem ügy egyik sem. Menj vissza mosógépekhez, most már szabad az út az épület többi részébe. A szobákban nyírd ki az össze ellenséget (SNIPER felirattal vannak jelölve a mesterlövészek). Az utolsó szobában, ahol a két őrt megfikkantottad, az asztalról tudsz egy emelettel feljebb kapaszkodni. (Csöcspont.) A folyosón egy SWAT-es gyerek vár, de ne pazarold rá a lőszert, mivel a két érkező ügynök úgyis agyonlövi helyetted. Fuss tovább a folyosón, az első szobában ketten lesznek (az egyikük az asztal mögött bujkál), a másodikban pedig az utolsó mesterlövész. Remélem azt mondanom sem kellett, hogy a golyóálló mellényes fazonokat csak fejlövéssel tudtad elintézni. Szóval a feladat komplett, szedd össze a golyóálló mellényeket és a töltényeket, majd uzsgyi ki az utcára az ablakon keresztül. Menj ismét a szűk mellékutcába, lesznek páran az utcán, meg a tetőn is, és a kerítés (ügynök!) alatt átbukfencezve újabb csöcsponthoz érkezel. Fuss ki az utcára és nézd végig, amint a szerencsétlen SWAT mesterlövészt agyongázolja egy fekete furgon, a belőle kiszálló két tagot rögtön fejbe kell lőnöd, mivel golyóálló mellény van rajtuk és lesz egy sima kölök is odafent a tetőn. Az égő furgon előtt jobbra van egy járat, ami egy sorompóhoz visz, öld meg egy fejlövéssel a portásgyereket, és haladj tovább a folyosón. Akkor mész jó irányba, ha látsz majd egy piros feliratot. Odakint az udvaron ugorj a rendőrkocsi mögé, ahol a SWAT-es csajszi is térdel, és épp erősítésért rimánkodik. A túloldalról ugyanis két golyóálló mellényes mesterlövész tartja tűz alatt a kocsit. (Csöcspont.) Segíts a csajnak, majd amikor megkapod az irányítást, két jól irányzott fejlövéssel azonnal szedd le a fickókat az ablakokból. Hiába mented meg a csaj irháját, a kis genya még így is megpróbál letartóztatni. Szerencsére meglépsz előle, és a sorozata elől is. Kutasd át az épület emeletét, elvileg, ha a két mesterlövészt az előbb leszedted, akkor már csak két őr lesz odafent. Amikor az utolsóval is végzel, megjelenik Stevens túszként maga elé tartva az előbbi csini kis rendőrlányt, amiben az a durva, hogy miután Logan letette a fegyvert, vazzeg fejbe is lövi őt! Már épp rajtad lenne a sor, amikor megjelenik Teresa és megmenti a bőrödet, igaz, mindannyian a New York-i csatornában landoltok....

20. PÁLYA – GABE LOGAN
USA, NEW YORK, SLUMS DISRICT
– A CSATORNÁBAN

Az utolsó előtti pálya elég húzós lesz, mivel kismilliárd ellenfél lesz a pályán, és kezdetben csak egy sima 45-össel indulsz, itt rögtön a kezdésnél egyébként van egy golyóálló mellény is. A pálya első felében próbáld meg követni az elrohanó Teresa-t, és közben likvidálni a mindenhonnan özönlő ügynököket. Ez az elején még nem lesz gond, mivel sima mezei ellenfelek jönnek csak, igaz brutál fegyverekkel, úgyhogy mindig mindent szedj fel. Ha tudtad tartani a tempót, és elég sikeresen irtottad az öltönyösöket, mindketten megérkeztek a csatorna azon részére, ahonnan nincs tovább, mivel a mérgező löttyi olyan magasan hullámzik, hogy lehetetlenség átjutni a csatornarendszer túloldalára. (Csöcspont.) Teresa itt marad, neked pedig el kell rohannod megkeresni a szennyvíz szintjét irányító kezelőpultot. A pult a csatornarendszer másik végében lesz – nem nehéz odatalálni, pont ellenkezőleg haladj, mint amerről jöttél, lesz majd a falban egy mini-folyosó, és annak a végében találod, néhány golyóálló mellényes fazonnal egyetemben. Miután átkapcsoltad (csöcspont), a türelmetlen lány egymaga indul Stevens nyomába. Juss vissza oda, ahol elváltatok (közben rengeteg ügynök próbál feltartóztatni), a megsüllyedt szennyvíz szint miatt már le tudsz ereszkedni a lenti karzatra, majd a túloldalon fel tudsz kapaszkodni. (Csöcspont.) A csatornarendszer ezen részén jobb felé haladva egy nagyobb térségbe kell hogy érj, ahol két négyszögletes szennyvízmedence is van. Nyomd le az őröket (van köztük egy golyóálló mellényes is), és vedd fel a beugróból, ha kell, a mellényt. (Csöcspont.) Ugyanitt feletted van egy cső, ami átfut a medence túloldalra, erre kapaszkodj fel és kezdj el jobbra araszolni, kb. a cső felénél váratlan látogatóid lesznek, néhány életben marad ügynök személyében, úgyhogy a csövön egy kézzel kapaszkodva kel leszedned az első párat. A tűzpárbaj végére megjelenik Teresa is, és végez az utolsó fickóval. Függeszkedj tovább, majd kövesd a lányt (nem lesz nehéz, mivel a folyosó lineáris, ráadásul mindenfelé hullákat hagy maga után). A parkolóba felérve Stevens-be és néhány emberébe botlotok, aki rögtön kiadja a kivégzésedre a parancsot. (Csöcspont.) Na, ez a parkolóházas dolog igen finomra sikeredett. Amint megkapod az irányítást, rögtön lődd fejbe a szemközti golyóálló mellényt viselő pacákot. Fuss egy kicsit előrébb és a fekete furgon mögött bujkáló két ügynökkel is végezz. Ha túl lassú vagy az egyik megpróbál lelécelni. Rohanj egy szinttel feljebb, de amikor felérsz ne állj meg, mert megpróbálnak elütni egy furgonnal. Inkább bukfencezz el előtte, majd RÖGTÖN futás Teresa-hoz, mivel a másik furgonból kiszálló golyóálló mellényes pali egy lövéssel leteríti a csajt, ha nem igyekszel. Csak egy teljesen pontos fejlövéssel tudod majd leszedni! Ezután a csajszi egy gázgránáttal megpróbálja a fiúkat kifüstölni a lépcsőfeljáróból. A trükk bejön, csak arra nem számít senki, hogy a négy ügynök, aki kirohan, mind gránátvetővel lesz felszerelve. Egyik sem sütheti el a fegyverét, csak belső nézetből leadott fejlövésekkel operálhatsz ellenük! Szedd fel a gránátvetőiket. Huh, most egy kicsit megpihenhetsz, mert a kis csapat szétválik, de előtte még megjelenik a csöcspont felirat is. Na, most jön a pálya utolsó felvonása: egyre feljebb kell araszolnod a lépcsőfeljáróban. Kb. 10 lépcsőforduló lesz, és hét őr, mire felérsz egy nyitott ajtóhoz, ami előtt pont egy fekete furgon halad el. Kimehetsz akár most is az ajtón, de szerintem ne tedd! Menj még feljebb a lépcsőházban, és nyírd ki a három vagy négy golyóálló mellényes, gránátvetős fazon. A lépcsők legtetején találsz majd egy ládát, benne egy M-79-est, amikor kiveszed, Gabe megint bemondja hogy „got it", így a parkolóház is választható lesz a multijátékban. Most már futhatsz vissza a nyitott ajtóhoz. A parkolóház ezen szintjén balra lesz egy ügynök, majd amikor felfelé indulnál a hátad mögül az oszlop mögül is előugrik egy golyóálló mellényes (fejlövést neki), és fentről is neked ront két ügynök. Ha túlélted, megjelenik Stevens is Teresa-val a sarkában, és végre elfogjátok a rohadékot. Miután visszakaptad az irányítást, LŐDD FEJBE a térdelő Stevens-t. A főkolopos tehát halott (kicsit állat, ahogy az egyre terjedő vértócsában tükröződik Logan feje!). Itt az ideje, hogy Lian megkapja a vakcinát. Mindketten elindultok tehát a tetőre a helikopterhez, ahol azonban megjelenik Chance és megöli Teresa-t. A férfi volt tehát az egész merényletsorozat értelmi szerzője, ő állt minden mögött. A két férfi egy pillanatig (na jó, kicsit tovább :) farkasszemet néz, majd egymásnak ugranak. Let's Dance!

21. PÁLYA – GABE LOGAN
USA, NEW YORK,
SYKES PARKING GARAGE

Chance-t a nálad lévő fegyverekkel nem fogod tudni sebezni, mivel tetőtől talpig nehézpáncélzatba bújt. Amint a kezedben az irányítás, jobbra fuss ki az ajtón, a helikopterhez, és vedd ki a rakteréből az UAS-12-es dobtáras gépfegyvert. Rögtön utána bukfencezz egyet jobbra, majd egyet előre, így átkerülsz a helikopter másik oldalára. Mivel 99.9% hogy mostanra már sérültél, a helikopter rakterének másik oldaláról vedd el a golyóálló mellényt. Lépj párat hátra, nagyjából ekkor kell Chance-nek is a helikopterhez érnie. Mikor megpróbál ő is átbukfencezni a helikoffer farka alatt, sorozd meg az UAS-12-vel, néhány lövés után elhalálozik. Teresa-t ugyan már nem támaszthatod fel, de legalább a vakcinával megmentetted Liant. Adok egy tanácsot. A befejező animációnál várd meg, amíg lemegy a stáblista, hogy le ne maradj a slusszpoénról! A történetnek tehát itt még nincs vége... (mint ahogy azt a Syphon Filter 3-ban tapasztalhattátok is, egy zseniális újságíró által prezentálva :)

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu

ETERNAL DARKNESS (GAMECUBE) VÉGIGJÁTSZÁS-BEFEJEZÉS

Miután Alexa abbahagyta az olvasást, egy levelet talál Edwardtól, a halott nagypapájától (Hidden note from Edward), amiben az öreg elejt néhány tippet a pincében található hordókról, szóval talán át kellene nézni azokat. Gyógyíts a zöld csíkodon, és indulj a pincébe, ahol a hordók mögé beszorulva megtalálod a csákányt (Pickax). Ezzel menj fel az emeleti folyosó bal oldalára, ahol, ha jobban megvizsgáld a falat, észreveheted, hogy az egyik helyen mintha a tapétát később rakták volna fel (frissebbnek, tisztábbnak látszik). A csákánnyal verd szét a falat, a járaton keresztül a szolgálók régi szálláshelyére jutsz, ekkor Alexa beflessel, és láthatod, amint az öreg Maximilian Roivas legyilkolta a ház szolgálóit (nem csoda, hogy ezek után a bolondok házában rohadt meg :) Miután visszatértél a jelenbe, szüntesd meg a varázsfalat egy 3 pontos zöld dispell magickel, és vedd fel a sztetoszkópot (Stetoschope), és a Journal of Maximilian Roivas Closing Notes-t, ami Maxim befejező irománya. Most ismét menj a le a pincébe, de készülj fel, hogy az emeleti folyosón két démon és egy Trapper, a hallban pedig öt sima zámbó vár. A pincében a sztetoszkóppal már ki tudod nyitni a nagy széfet. (Csak a süketek kedvéért: 59 jobbra, 81 balra, 46 jobbra.) A páncélszekrény egy csomó értékes cuccot rejt magában, többek közt Ulyaoth esszenciáját (Essence of U), a következő fejezet lapját, a Cranksaftet, egy levelet Edwartdtól, amit még ő maga olvas fel! A flash-ben láthatod, amint készülődnek a kapu megnyitására, közel tehát a vég, olvass…

11. Fejezet: Hamu a hamuhoz - Michael Roivas (helyszín: valahol a közép-keleten, időpont: kevéssel az öbölháború után)

Michael, aki egyébként szintén Roivas, meg tűzoltó, egy különleges egység élén járja az Öböl-háború idején felgyújtott olajkutakat. Az egyik kút berobban és a srác (aki egyébként tagbaszakadt egy darab, és a nagy tűzoltóbaltája is tekintélyt parancsoló) lezuhan a mélybe. A hatalmas föld alatti barlang közepén az emberi húsból épült monumentum magaslik Michael fölé! Miután magadhoz tértél megjelenik Bianchi, és rád bízza Xelatoth esszenciáját. Ha előzőleg megszerezted, most megkapod tőle a Ruby és a Sapphire Effigy-t is. Kapd elő a tűzoltó baltát és kaszabold le az 5 különböző méterű piros zámbót, majd vizsgáld meg a földön heverő katonát, akitől elveheted a gránátokat (OICW grenade), az Assault Rifle-t, a Pistolt és a hozzájuk való lőszert is. Az egyetlen ajtón át távozz. Nyomd le a szárnyast, a zámbót, meg akit megidéz, majd mássz le a létrán. Ez itt egy központi folyosó (ismerős lesz), innen egy csomó létra vezet felfelé. Mielőtt felmennél az elsőn (baloldalt van), öld meg a három zombit és a két Trappert. Ments, mielőtt felmész, mert fent elég nagy lesz a ramazuri, a két szárnyas ugyanis háromfejűeket és Trappereket idéz meg. Érdemes előbb azt elintézni, aki a háromfejűeket idézgeti. Azt is csinálhatod, hogy a Trapperekkel elteleportálod magad a másik dimenzióba, és ott állandóan tudsz tölteni a pirosnál életet, a zöldnél meg őrültséget. Csak érdekességként mondom, hogy a lila kijárat teleportnál megtalálod a hulláját annak a halott katonának, akit még az első világháborús pályáról teleportáltál ide a Trapperrel. Egyébként, ha túl nehéznek találod a dolgot, ne küzdj meg a szörnyekkel, csak kapd el az arany amulettet (Gold Amulet), és mássz vissza folyosóra. (Ebből a szobából egyébként lefelé van még egy létra, ami négy zombihoz, majd a következő teremben két zombihoz, meg egy szárnyashoz visz, ahonnan szintén van egy lejárat, ami viszont a barlangba vezet, ahol majd később a férgekkel kell megküzdened. Ez egy rövidítés, vagy ha úgy jobban tetszik egy alternatív útvonal, rajtad áll, hogy melyiket választod.) A központi folyosó mássz fel a második létrán, nyírd a ki a zombikat és vedd fel a botot). Vissza a folyosóra, fel a harmadik létrán, ami egy erősen Indiana Jones-os terembe visz. A botot kombináld az arany amulettel és kezdd el tükrözni a fényt, a két szélső épületre, majd a tornyos középsőre (közben megnyílnak a falban a rejtett tükrök), hogy a mögötte lévő ház is kigyulladjon, az így kinyílt lejáraton másszt le (de előtte még vedd fel a Tome-ot, és gyógyíts a zöldeden.) Odalent nyírd ki a négy Trappert és mássz fel a túloldalon. A két piros háromfejűt kapcsold le, és mássz le a létrán. Menj a barlangjáratban a lyukig, ahol kaszabold le a három férget, majd egy 5 pontos kék dispell-lel semmisítsd meg a pajzsot, majd vedd fel az Emerald Effigy-t. Menj egy kicsit vissza és mássz fel a létrán. Öld meg a háromfejűt, meg a zombikat, jó ha felteszed mondjuk egy 5 pontos kék pajzsot. Mássz le a létrán, nyakazd le a zombikat és a szárnyast. Menj be az ajtón, kicsit ismerős a hely :), elő a pisztollyal, lődd agyon a négy Trappert. A bal oldali ajtón menj be, négy zámbó lesz ott. Az innen kivezető egyetlen ajtó három piros zombihoz és három színes domborműhöz visz. Amennyiben megvan a három színes Effigy-d, helyezd őket a szobrokba, de vigyázz, ha nem megfelelő helyre teszed őket ellenfelek teleportálódnak be. Ha mindhárom a helyére kerül, két teremmel előrébb megnyílik egy ultratitkos lejárat, ami az Enchant Gladius nevű szupertitkos kardhoz visz, amit ugyan Michael nem tud használni, de később még jól jön majd. Menj vissza abba a terembe, ahol a lejáratot és a létrát is egy kőoszlop torlaszolja el (ahonnan jöttél), idézz meg egy Tarppert és teleportáld el vele az oszlopot. Mássz le, két Trapper, mássz még lejjebb a létrán, és a csontmarokból vedd fel Bind nevű utolsó scrollt (Bankorok és Aretak). A megtörhetetlen pajzs mögött két piros háromfejű őrködik. Csináld meg a Bind varázslatot hét pontosban is, és kéken nyomd a szörnyekre, ekkor összeverekszenek és a kékre színezett fog győzni, a pajzs tehát megszűnik, neked pedig már csak a legyengült egyké(k)vel kell megküzdened. Utána vedd fel a plasztikot (Plastic Explosive), amikor egy flash-ben látod, amit szét kell robbantanod majd. Menj vissza abba a terembe, ahol az 5 zombival harcoltál (ahol az oszlopot kellett eltűntetni), nyomj el egy 7 pontos reveal invisible varázslatot, hogy az idáig láthatatlan ajtó előtűnjön a terem végéből. A halott katonától vedd fel a detonator caps-et (flash-elsz), nyomj magadra egy 5 pontos shieldet, és rohanj át a sárga padlón. (Ekkor vált a kép és kiderül, hogy a nagypapi szelleme, aki idáig megjelent a lánynak nem más, mint Pious!) A túloldalon, a hídon verd le a féregfejeket, majd mixeld a plasztikot és a detonátort, majd nyomj rá egy 7 pontos Enchant varázslatot, helyezd le a hídra, aztán uzsgyi mert három perced marad, hogy elhagyd a katakombákat. Rakd fel a válladra az elemlámpát és rohanj el minden szörny mellett, a leomló törmelékek miatta teljesen lineáris lesz az útvonal, szóval ne foglalkozz senkivel, csak dzsana. Ha kiértél, láthatod, amint egy hatalmas robbanás keretében megsemmisül a földalatti mesterséges barlangrendszer. Jóval később Michael találkozik Edwarddal és egy rejtélyes csomagot nyújt át neki…

BEFEJEZÉS - ALEXA ROIVAS - VISSZA A CIVILIZÁCIÓBA (HELYSZÍN RHODE ISLAND, ROIVAS CSALÁDI BIRTOK, IDŐPONT: NAPJAINKBAN)

Alexával gyógyíts, ha kell, és rakd fel a kardot, mert a könyvtárban jó néhány zombi lesz. Irány a nagy teleszkópos szoba, ami a könyvtárból nyílik. A Crankrafttal tükrözd a sugarat a nagy földgömbre, ami a földön található (3 helyen kel ráigazítanod a fényt), ennek hatására a pince második szobájában megnyílik egy titkos lejárat. Menj a hallba, amikor megszólal a főbejárat csengője, valaki egy újabb rejtélyes csomagot hagy a padlón (Brown Paper Parcel). Bontsd ki, és ha Michaellel megszerezted az Essence of Xelotath-t, az Enchant Gladius lesz benne. Ez utóbbit próbáld meg használni, mivel ha ez sikerül, nagy a valószínűsége, hogy Alexa a Guardian of Light, azaz a Fény Őrizője! Menj a picébe és menj le a lejáraton. A másik létrát nem tudod használni, úgyhogy kénytelen vagy lemenni a csigalépcsőn. (Kinézhetsz az erkélyre is, ahonnan még mindig csodálatos a kilátás a Ruins of Ehn'hga-ra.) A teleport szobába vezető nagy folyosó ÖSSZES ajtaja megint le van zárva piros falakkal, és ha ez még nem lenne elég, a padlót is sárga mező védi. Tegyél magadra egy 7 pontos shieldet, és rohanj az átellenben lévő ajtóhoz, de igyekezz, mert ott még azelőtt el kell sütnöd egy hétpontos kék dispell varázslatot, hogy a pajzsod megsemmisülne! Rendesen ki lesz centizve, de utána végre beléphetsz a teleportszobába. A két Pedestal Fragmentet szedd fel a földről és egyesítsd őket, majd reparáld is meg, és tedd a helyére a kőtáblát. A három kőtáblára helyezd egy-egy ős esszenciáját, hogy az egykoron működő, de mostanra már inaktív teleport ismét aktiválódjon. Kezdjük ismét a leginkább balra levőtől (előre szólok, nagyon uncsi lesz Alexa-val is végigjárni azokat a helyszíneket, amiket egyszer Edwarddal már teljesítettél, annyival lesz egyszerűbb a dolgod, hogy nem kell már a kijáratok kapcsolóit újra aktiválni, és ellenfélből is jóval kevesebb lesz csak). Állj a teleportba és irány az első torony, ahol a három Trappert intézd el a pisztolyoddal, majd tedd a helyére a Pargon rúnát. Teleportálj vissza, és tegyél fel egy reveal invisible varázslatot, hogy látható legyen a láva fölött az út, menj vissza központi folyosóra, pajzsolj, és menj a teleportszobába. Aktiváld balról a második kapcsolót, és teleportálj a második toronyba. Tedd a helyére az Aretak rúnát, és teleportálj vissza. Öt Trapper lesz, öld meg őket, ha akarod, menj a központi folyosóra, pajzsolj, és irány a teleportszoba. Aktiváld a harmadik kapcsolót, és teleportáld magad a harmadik toronyba. Tedd a helyére a Pargon rúnát, és teleportálj vissza. Idézz meg egy kék Trappert, egy piros zombit, és egy zöld háromfejűt (értelemszerűen nálad változhatnak a színek), és mindegyikkel sétálj rá velük a saját szimbólumukkal ellátott oszlopuk előtti körre, hogy a kijáratot védő lila pajzs eltűnjön. A folyosón pajzsolj, menj a teleportszobába, aktiváld a negyedik pajzsot, és teleportálj a negyedik toronyba. Öld meg a Trappert, tedd a helyére a Pargon rúnát, és teleportálj vissza. Ebben a teremben a lila padlón csak lopakodva közlekedj, különben egy hatalmas féregszörny támad meg a középső veremből, és a csaj olyannyira bepánikol, hogy csak varázslattal lehet visszatérni a hallucinációból. A folyosón pajzsolj, menj a teleportszobába, aktiváld az ötödik kapcsolót, és teleportáld magad az ötödik toronyba. Tedd a helyére annak az istennek a jelét, ami üti a főellenség színét, nekem a kéket, Ulyaoth-ot kellett. Teleportálj vissza, négy Trapper lesz ott, most jut eszembe, ha véletlen valamelyik elteleportálna, a már említet halott katona mellett megtalálod majd a kőoszlopot is, amit az előző pályán teleportáltál ide :) A folyosón legalább 5-ös pajzs legyen nálad. A teleportszobában aktiváld a hatodik kapcsolót és irány a hatodik torony. Lődd agyon a Trappert, tedd a helyére a Pargon rúnát, teleportálj vissza. Lesz néhány Trapper, el is osonhatsz mellettük, ha akarsz. A folyosón ne felejts el pajzsolni, a teleportszobában aktiváld a hetedik kapcsolót, irány a hetedik torony. Tedd a helyére a Pargon rúnát, teleportálj vissza. Látsz majd három különböző színű jellel jelölt oszlopot, mindegyiket a saját színű magickal attack varázslattal kell támadnod, hogy eltűnjön a kijáratot védő fal. A folyosón megint 5-ös shield kell A teleportszobában kapcsold a nyolcadik kapcsolót, teleportálj a nyolcadik toronyba. Tedd a helyére a Tier rúnát és teleportálj vissza, menj a karzat jobb oldalára, és semmisítsd meg a kijáratot egy hetes kék dispell-lel. Tegyél fel egy hetes kék pajzsot és fuss át a védőmezőn, majd a folyosón a teleportszobába. Aktiváld az utolsó kapcsolót, teleportálj a kilencedik toronyba. Tedd a helyére a Pargon rúnát, teleportálj vissza, és 9 pontos bind varázslatokkal ugraszd egymásnak a három piros háromfejűt. Végezz az utolsóval, tegyél fel egy hetes kék pajzsot, és rohanj vissza a teleport szobába. Ments, lépje bele a teleportba, ez már a végső küzdelem!

PIOUS ÉS A SÖTÉT ISTEN

Remélem az mindenkinek tiszta, hogy azért kellet végigszaladgálni a kilenc tornyon, hogy ne egyedül keljen megküzdenünk a rómaiból démonná avanzsált főmuftival. Amit ugyanis aktiváltál, az egy kilenc pontos idéző varázslat volt, amivel a Pious mögött álló ős ellenségét hívtad életre. Szóval a küzdelem két szinten fog zajlani, a két szörny a saját dimenziójában osztja egymást, míg neked Pious-szal kell törődnöd. A harc elég könnyű lesz, felváltva kell megütnöd Pious-t és az ős eszenciáját szimbolizáló szívszerű tárgyat. Néhány ütés után Alexa furcsa metamorfózison fog átesni, időről időre átváltozik a megismert, mostanra viszont már halott karakterek szellemeivé. Amikor szellem vagy, akkor kell Pious-t ütnöd, amikor visszaváltozol Alexa-vá, akkor a szívet. Ahogy haladsz előre a kézitusában, úgy követheted végig a gigászok harcát is odafent. Pious az ütésektől egyre gyengébb lesz, sántítani fog, távoli lövésekkel próbálkozik, és pajzsot próbál majd generálni maga köré, ez utóbbit ne hagyd, mert akkor még azt is le kell verned róla. Az utolsó, végső csapás után végre véget ér a római kétezer éves élete, és a sötét istene is megsemmisül, de a veszély még nem múlt el! Megjelenik Edward (megicscsak frankó a csávó :) és elmondja, hogy ha nem zárjuk be azonnal a kaput, amin keresztül megidéztük Pious istenének az ellenfelét, akkor ez az ellenség fog rajta átjönni, és ő semmisíti meg a Földet. Utoljára tehát ismét Edwardot fogod irányítani: az egyik toronyban kell a rúnát kicserélni. És hogy melyiket? Azt sajnos már elfelejtettem…

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB (XBOX) VÉGIGJÁTSZÁS (1. RÉSZ)

CEYLON (WARIYAPOLA)

Gates of the Lost City: induljatok fel a domboldalon, egészen annak legtetejére. A kilátás pompás, de nincs idő nézelődésre: a vízesésnél óvatosan ereszkedjetek le. A zuhatag alatt csodás kis lelet vár gazdára, ha magatokévá tettétek irány keresztül a kőkapukon. Árok következik, melynek átugrásához itt még elegendő lesz egy ugrás. A tisztásra kiérve balra a kútnál töltsétek fel energiátokat, papagájokat nem ostorozni, úgysem repülnek el. A közelben lévő kőfal tetejére felkapaszkodva már látszik is a necces célpont: irány átugrani az ajtóhoz. Bent egy bozótvágó leledzik, ami felettébb meglepő, mert lent éppen inda szőtte be a kijáratot. A leszakadó oszlopok miatt kénytelenek vagytok másik kijáratot választani, ahol óvatosan ereszkedjetek le. Lent a gyomirtás után átmehettek a kapun, de már készítsétek is az ostort: a szakadék széléről átlendülhettek a túlpartra. Bozótvágás következik.

The Hunter's Camp: menjetek fel a lépcsőn, gyomtalanítás, majd rövid átkötő során megcsodálhatjátok az orvvadászokat. Jobbra találkoztok az első likvidálandó delikvenssel, aki nem igazán szereti sem a machete élét, sem pedig azt, ha a földön fekve megrugdossátok. A kötelet vágjátok el, nyugisan ereszkedjetek le. Újabb áldozatok, egy ember és pár láda formájában. Ez utóbbiakat külön felszólítás nélkül mindig rúgjátok vagy üssétek szét, mivel hasznos dolgokkal gazdagodhattok (töltény, energiaital, stb.). A fentről már megcsodált „hatalmas" tábor két lakóját lőjétek le, majd fussatok fel a lépcsőn. Ha szükséges, az erkély végénél egy kis gyomirtást követően energiát tölthettek az épületen belül, egyébként pedig a fáklyánál lendüljetek át. Következő célunk a láda lesz, a falhoz lapulást most kell először használni. Ha átugrottatok a láda mellé, a kötelet szakítsátok el. A láda leesik, ne legyetek restek lemászni a második műtárgyért. Vissza oda, ahol a láda volt, indulás fel a lépcsőn. Vigyázat! Leszakadó platform következik, majd az első komolyabb ügyességi rész: átlendülést követően rúgjátok ki a falat (a lendület legvégén engedjétek el az A gombot), különben azonnali ibolyaszagolás alulról. Pompás, félig zárt komplexumba értünk, ússzatok a vízből alacsonyan kiálló platformra. Ha felkapaszkodtatok, jobbra egy falikút. Energiatöltés után ugorjatok át a közepesen magas kiemelkedésre (ha a hátatok mögött van a kút, északnyugatra). Innen fel kell kapaszkodnotok a tetőre, megérkezést követően azonmód lőjétek agyon a vadászt. Lendüljetek át az indán, igazítsátok fazonra az utat eláló bozótot. A vadász shotgunját bűn lenne nem felvenni. Ha itt átnéztek a túloldalra, szemben egy krokodilfej van, ugorjatok mellé, majd lendüljetek keresztül a meredélyen. Leszakadó útszakasz, menjetek rá bátran, csúszdázás, úszkálás. Egyetlen helyen lehet felmászni, ha kiértetek a tetőre, balra van a továbbjutást jelentő ajtó, amit egy a jobbra fellelhető kapcsolóval nyissatok ki. A megjelenő két félnótás keménylegény, ezért bozótvágó helyett ólmot javaslok.

The Paths of the Ancients: az átlendülést követően hátulról rántsátok magatokhoz az őrt az ostorral, akit jól hagyjatok helyben. Kétszer balra fel lépcsőn, egy lapátra lelhettek, ami a két lépcső közti szint végén, valamint az alsó szinten posztoló őr testápolására éppen megfelelő eszköz. A kijáratnál jobbra lent falikút, még lentebb jobbra egy ajtó, majd egy létra. Kis mászást követően vérpezsdítő bunyó, a kapcsoló meghúzását követően irány vissza a kitárult kőajtóhoz: bent értékes medikit, shotgun lőszer rejtőzik. Ha visszamentek az ajtóhoz ugorjatok át a mélyedésen, egy nagy lendület a krokodilfejen, ezután pedig a jobb oldalon kapaszkodjatok fel. A vékony falon evickéljetek át a túloldalra, ahol először is térítsétek jobb belátásra a két úriembert, majd ahonnan ezek kijöttek, vegyétek magatokhoz a robbanószerkezetet. A lépcső tetejénél a fal amúgy is megroggyant, három, kettő, egy, bumm…

The Palace of Forgotten Kings: a zárszerkezet aktiválását követően menjetek ki a szabadba, és a négy haramiát rövid úton intézzétek el. Ha megszorultok balra van egy falikút, a győztes meccs végén jobboldalt erőlködjétek fel magatokat a tetőre. A két oszlop, és a ferde platform nem jelenthet akadályt, csakúgy mint az eztán következő ostoros átlendülés sem. Bent áldozat várakozik balra; tovább, a leereszkedést követően gyomláljatok egy kicsit. A magas falat szerencsére sűrűn belepte a növényzet, amelybe bele tudtok kapaszkodni, így jutva fel a tetőre. Jobbra menjetek be, ügyelve a barnás elszíneződésű, leszakadó földdarabokra, melyeket simán át tudtok ugrani, valamint a falból kilőtt nyílvesszőkre, amelyeknek a testetekbe állását tigrisbukfenccel van lehetőségetek elkerülni. Ha átvergődtetek ezen az ügyességi részen, következik az első dupla ostoros lendülés, melynek egyszerű a titka: a lendület végén egy pillanatra el kell engedni az A gombot, majd hirtelen újból nyomva kell tartani, amíg egyszer csak a következő platformon nem találjátok magatokat. Ügyesek voltatok, de ha tovább akartok jutni, akkor irtsatok még egy kis bozótot.

River of Fangs: először is át kellene valahogyan kelni a földből feltörő dárdahegyen, ami elsőre nem néz ki valami könnyű feladatnak. Nem nehéz pedig: a bal karral irányíthatjátok Indy-t, a bal ravasszal pedig tigrisbukfencet vethettek. A lényeg, hogy a dárdák felbukkanását porfelhő előzi meg, ekkor kell elugrani a következő kockára (két egymás melletti dárda sosem tör elő egyszerre). Az út adja magát, bent a három haramia közül a hátulról támadóval kezdjétek a mészárlást, nála ugyanis pisztoly van. A hatalmas ajtótól balra van a kapcsoló, húzzátok meg, majd uzsgyi ki a szabadba. Két rosszfiú, és megannyi láda epekedik érte, hogy összetörjétek őket (itt található egyébként egy maximum életerő növelő kulacs is!). A hídhoz érve mindenkinek elmegy a kedve a viccelődéstől, át kellene ugrálni a túloldalra. Ha jól csináltátok, amikor a híd felénél vagytok, egyszer csak leszakad. Ha nem akarjátok krokodileleségként végezni, gyorsan ússzatok a legközelebbi kis szigetre. Itt elvileg a krokodilok figyelmének megzavarása céljából bedobálhatjátok a koponyákat a vízbe, de gyorsabb megoldás, ha kifigyelitek, mikor vannak a lehető legtávolabb tőletek, és ekkor gyorsan átúsztok a következő kis szigetre. A vízesésnél két neccesebb platform van, ugorjatok pontosan (ha kell, használjátok a belső nézetet az irányotok bekalibrálása céljából), fel az ajtóig. Bent a két ipse járandósága egy pár tasli, a ládák szétzúzását követően a két egymással szembelévő kapcsoló a kulcs a továbbjutáshoz.

Temple of the River Goddess: ússzatok be a Folyó Istennőjének, Kouru Watu-nak a fantasztikusan szép templomába. Nézelődésre nincs idő, két krokodil lendül támadásba, a vízből a bal oldalon lehet kimászni. A lépcsőn felfelé menet, útközben a kapcsolót aktiváljátok, minek hatására leereszkedik egy ketrec. Ezen tudtok átugrálni egy kúthoz, de előtte a közelben legyeskedő orvvadászt tegyétek hűvösre, és a ládákat se feledjétek. Életerőtök visszanyerését követően, a lépcsősor után ismételten a közkedvelt dárdasor állja utatokat, hogy ne legyen könnyű dolgotok mindeközben egy kisebb nyílzáporral is szembe kell néznetek. Ügyesek legyetek: bár itt is fontos az időzítés, de mivel dupla a támadás, ezért jobban jártok, ha megpróbáltok „vakon" minél előbb átbukfencezni az akadályokon. Ha túléltétek, a terem közepén egy kapcsolót kell meghúznotok, a felröppenő denevérektől ne féljetek. Amint láthatjátok a szobor szája az átjáró, irány átúszni a vízen. A krokodilokra persze figyeljetek, de mint mindig most sem jelentenek különösebb veszélyt, ha gyorsan, ügyesen úsztok.

Into The Sacred Caverns: a kimerítő lépcsőzés után forduljatok balra. Indy-nek rossz előérzete van, nem is véletlenül: a csontváz egy kapcsolón fekszik, amin rohanjatok keresztül. A leereszkedő, leginkább hatalmas klopfolóra emlékeztető tüskés kőre másszatok fel, és óvatosan ereszkedjetek le a hatalmas tátongó lyukon keresztül. Egy terembe érkeztek, ahol megint csak nem lesz idő a gondolkodásra: az ajtó közelében a padlózat leszakad, a lejtőn történő lecsúszás közben kétszer kell nagyot ugrani. A második ugrással fel tudtok kapaszkodni egy keresztirányú kőgerendára, ahonnan ideális célpontot nyújt az őr. Fájőőőr! Vegyetek egy nagy lendületet az ostorral, a bal oldali pallón menjetek le: ládák sokasága várja tartalmuk titkának megfejtését. Vissza fel, majd ismételten fel egy újabb létrán, egészen a nem éppen vendégszerető, ezért likvidálandó őrökhöz. Kiérve a huzatos katlanba kapaszkodjatok fel a bal oldalon nőtt sűrű növényzeten, ezt követően pedig ugorjatok át az indára, onnan pedig a nagy kőajtóhoz. Bent balra falikút, jobbra kapcsoló, melyet kétszer kell meghúzni: elsőre leereszkedik egy méretes ketrec, melyre a kapcsoló második meghúzását követően azonnal fel kell kapaszkodni az ezáltal mintegy liftként használt ketrecre. Fent három ellenség – három hirtelen halál, egy kapcsoló és egy továbbjutás.

The Silent Guardians: a Csendes Őrök nem mások, mint hatalmas, de könnyedén kicselezhető vörös denevérek. Elvileg a gyepen történő hangtalan járással lehet kikerülni elég keményen sebző köpéseiket, ennek ellenére erősen javaslom a tigrisbukfencek gyors egymás utáni használatát, amitől ugyan feldühödnek, de legalább minimális életerő-veszteség mellett gyorsan lehet vele haladni. Ha jól kiugráltátok magatokat, egy vízeséshez értek, kutyaharapást szőrivel alapon a feltűnő shotgunos fazont kínáljátok meg ólommal, de bőségesen. Lépcső következik, melyen felmenve jobbra egy kutat találhattok, meg egy újabb áldozatot a vadásztársaságtól. Készüljetek, itt egy komolyabb denevérkerülgetéssel kell szembenézni. Az első két nagyobb támadáshullám után egy lépcsőhöz értek, itt töltsétek fel az energiátokat. Mihamarabb rohanjatok a lávával teli árok felé, és ugorjatok egy hatalmasat. Amennyiben szerencsétek volt, és nem égtetek szénné, utatokat tigrisbukfencben folytassátok ki a kapun keresztül.

The Idol of Kouru Watu: az Istennő figurájának megszerzéséért nagy árat kell fizetni, mivel egy döbbenetes méretű aligátor őrzi azt. Annyira azért nem kell aggódni, bár izgalmas szakasznak nézhettek elébe. Várjátok meg, amíg viszonylag távol úszik tőletek a dög, és azon nyomban ússzatok be balra a kapun. Az aligátort csalogassátok be ide, akár koponyák dobálásával, akár pedig egy fürdőzéssel (ha látjátok, hogy közeledik már kimászhattok a partra), majd a leszakadt átjárón átugorva egy kapcsoló aktiválását követően tehettek pontot hüllő barátunk ténykedésére. Mondjuk okozhat még gondot, ugyanis vissza kell ugrani az átjárónál, és ha azt elvétitek…jobb nem is belegondolni. No de nem vétettétek el, ezért máris rohanjatok fel a lépcsőkön, húzzátok meg a kapcsolót. A kinyílt kapun át ugorjatok fel a két ketrec és két lánckötél kombinációján keresztül a kapcsolóhoz, mely alkalmazása révén lehetőségetek nyílik egy újabb kapcsoló eléréséhez. Ez így fog menni egy darabig (szám szerint még két alkalommal), mígnem egyszer csak ki nem nyílik a krokodilfejet megformázó hatalmas mechanizmus, ami a hőn áhított figurát rejti. Ne kapkodjatok, készítsétek elő a bozótvágót, mivel a figura elcsenését követően a platform leszakad, és alul ki kell, hogy vágjátok magatokat, még mielőtt elfogy az a kevés levegőtök. Ha kiszabadultatok, a lehető leggyorsabban ússzatok vissza a főplatformig, mivel Süsü kiszabadult kényszerű fogságából, és felgyülemlett dühét pedig a ledarálásotokkal kívánja enyhíteni. Hoppá! Társaságotok akadt, másnak is fájt a foga a kis csecsebecsére: Von Beck náci bácsi és csatlósai megpróbálják eltulajdonítani a frissen lopott kegytárgyat, nem sok sikerrel. Kis közjáték után indulás haza az Egyetemre, a rövidnek éppen nem mondható Ceylon – Kalkutta – Kairó – Párizs – New York vonalon.

Az Egyetemen Indy nem dolgozhat nyugodtan valami sokáig, Marshal Kai, a kínai Kulturális Miniszter és kihívó viselkedésű asszisztense, a szexi Mei Ling személyesen keresik fel segítségkérés céljából. Miután egy rövid teszt során megbizonyosodnak Jones-nak a kínai történelemben és mitológiában szerzett jártasságáról (második történelem lecke anyaga), röviden felvázolják, hogy a Hearth of the Dragon nevű fekete gyöngy, az Első Kínai Császár sírkamrájában elrejtett ereklye nem csak a mondákban létezik – mint Indy közbeszólása szerint a Szent Grál –, megszerzésével pedig bárki végtelen erőre, ezáltal világuralomra tehet szert. Von Beck Úr foga egyébként nem véletlenül fájt a Kouru Watu Istennő stilizált szobrára, mivel az a három darabból álló, a Császár sírkamrájában történő eligazodáshoz elengedhetetlenül szükséges Mirror of Dreams egy darabját rejti. A feladat tehát adott, a hiányzó daraboknak a világ minden tájáról történő összeszedése után meg kell akadályozni a Hearth of the Dragon illetéktelen kezekbe kerülését. A Tükör egy darabjáért már indulhattok is Prágába, a New York – Párizs – Prága útvonalon.

PRAGUE

The Castle Gates: az már a felvezető animációban szemet szúrt, hogy ez egy nem piskóta pálya, középkori hangulattal, szép nagy terekkel. Kezdésnek indítsatok két fekete öltönyös, „enyhén" németes akcentusú úriember földbe gyalázásával, töltsetek energiát a kútnál, majd ott, ahol a kerítésből darabok omlottak le, kapaszkodjatok fel a virágágyásra, és ugorjatok át szembe. A kilátás szemet gyönyörködtető, de induljatok tovább. Balra a lépcsőnél a lassan rutinszerűvé váló öklözést követően kövessétek a folyosó vonalát, lepjétek meg a kilátásban gyönyörködő fasisztát egy villámtámadással, majd miután megtanítottátok repülni, ereszkedjetek le a lánckötélen. A hídon parkoló korabeli teherautó platóján a ládában medikittel, míg a kapu mellett jobbra revolver lőszerrel gazdagodhattok, egy kis verekedés árán. Miután visszacsattogtatok a másik oldalra, a híd lábánál ugorjatok rá a csővezetékre, és csússzatok jobbra a kiszögellésig. Az ostorral lendüljetek át a kötélre, onnan pedig a kis útra, melynek bal zsákutcájában hangtompítós pisztolyt és töltényeket találtok. Az út jobb oldalán ajtóra leltek, mely a kastély belsejébe vezet.

The Dungeon: a pallón a kapaszkodó egy jó darabja hiányzik, itt szépen lendüljetek át a jelenleg még elzárt kapcsolóhoz. Ha lemásztatok a létrán, induljatok le a lépcsőn, a szép nagy, de zárt ajtónál a szemfülesebbek már ki is szúrhatják a következő két áldozatot, és lelőhetik őket. Tovább le a lépcsőn, a jobboldali börtöncellát egy kapcsolóval kinyithatjátok, de egy régóta ott várakozó csontvázon, valamint egy asztallábon kívül semmit sem fogtok találni. A bal oldali cellával szemben fussatok át a folyosón, majd kezdjétek elölről a pályaszakaszt, ugyanis ha jól sejtem bárdok szabdalták darabokra a testeteket…ne csak nekem jusson ki a felfedezés „öröméből" :) Szóval ha másodszor eljutottatok idáig, tigrisbukfencben közlekedve ügyesen számoljátok ki, mikor lehet átugrani anélkül, hogy hús-hentesáruként

végezzétek, majd másszatok meg pár lépcsőt. Megint bárdok akadályozzák a továbbhaladást: itt még inkább kell koncentrálni, olyan osztásban vannak a pengék elhelyezve, hogy megállásra nincs idő. Energiatöltést követően (ezt a továbbiakban ne kelljen külön hangsúlyozni, a kulacsot folyamatosan használjátok, akár milyen kevés erőveszteséget szenvedtetek is el) két hatalmas pörgő tüskés tengelyt kell átugrani; egy tigrisbukfencet, és egy mezei ugrást javaslok. Nagyon úgy néz ki, hogy bár a level designerek nem tudtak elszakadni a húsipartól, de a soron következő döbbenetes méretű kör alakú pengék átugrása az előző akadályok ismeretében már nem okozhat különösebb gondot. Az itt fellelhető kapcsoló szabaddá teszi a fentebb már említett másik kapcsolóhoz történő hozzáférést, mielőtt átugrotok és aktiváljátok, a lépcső tetején energiatöltésre nyílik lehetőségetek. A nagy kétszárnyas ajtó kinyílt, menjetek be rajta, útközben viszont figyeljetek oda, mert két ügynök várja a közelgő halált. A folyosó végén a tátongó mélységtől nem kell megijedni, annak ellenére, hogy ez lesz az első komolyabb ostoros átlendülésetek. A titok nyitja, hogy mivel rövid az ostor, és nem éritek el vele a ketrec alján található kampót, ezért átlendülni csak egy ugrást követően tudtok úgy, hogy még a levegőben csaptok egyet a karikással. Hopp, máris a túloldalon találtátok magatokat, nem is volt olyan nehéz, mi? Itt nincs más dolgotok, mint a falhoz lapulva átsunnyogni a kapcsolóhoz, majd a leereszkedő lánckötélen felmászva belendülni az erkélyre. Ólommal alapozzátok meg a három agresszív őr végrendeletének felhasználhatóságát, ezt követően a jobb oldali beugróban elrejtett kapcsolóval nyissátok ki a cellákat (az egyikben lőszerre leltek). A folyosó végén jobbra lent patkányoktól nyüzsgő terembe értek, ahol először is töltsétek fel energiátokat a falikútnál, majd kapaszkodjatok fel a középső kis hídhoz. Itt addig játszatok a kapcsolókkal, amíg a leereszkedő két lánckötélen át fel tudtok ugrani a falikúttal ellentétes oldalon található kapcsolóhoz, ez nyitja ugyanis a kút feletti kaput, illetve hatására leereszkedik egy téglalap alakú platform. Ha megvagytok, ismételt játék a kis híd kapcsolóival, majd irány fel a létrán átugrani az imént leereszkedett platformra. Innen már egyenes az út a kötelek hadán keresztül a szemközti kijáratig. Egy kapcsoló, és kint vagytok a Főtéren.

The Courtyard: nem egy nem két náci őrködik az udvaron, a legkevesebb energiaveszteséggel úgy vészelhetitek túl támadásukat, ha Ti magatok támadtok. Tigrisbukfencek hegyeit vetve ugráljatok az átkötőben látott teherautóhoz, melynek platójáról nyaláboljátok fel a géppisztolyt és a robbanószerkezetet. Parádésan ugráljatok vissza a lezárt kúthoz, ahol több tehergépkocsi is parkol. Kaszaboljátok le a munkátokban akadályozó öltönyösöket, de siessetek, mert állandóan újratermelődnek. Hamar pattanjatok fel a kút tetejére, ahol helyezzétek el a bombát, majd rohanjatok el tőle a lehető legtávolabb. A nagy bummot követően ugorjatok bele a kútba, ha azt mondom. Szóval most! :) Usszatok el egészen a kapcsolóig, amit használjatok rendeltetésszerűen, majd még egy kapcsoló meghúzása után a titkos ajtón át a Hallban találjátok magatokat. Ha jól gondolom ez az előző szakaszhoz képest könnyen ment…

The Great Hall: finom kis bunyóval indítsatok, aminek rövid úton történő lerendezése érdekében a székeket is bevethetitek. Rohanjatok le a nagy ajtóig, a Hallba érve a jobb oldali lépcsősoron fussatok fel, ügyelve arra, hogy útközben két haramia megdorgálását is be kell vállalnotok. Kövessétek az utat, keresztül a kis átkötő hídon egészen a falikútig, ahol szenderítsetek jobb létre egy németet. Az energiatöltést követően menjetek vissza a legközelebb lévő lépcső tetejére, majd forduljatok úgy, hogy arccal lefelé nézzetek. Hopp, egy ostoros átlendülés a szemközti platformra, majd az egy fokkal nehezebb ugrás / levegőben ostorcsapás kombinációt alkalmazva lendüljetek keresztül a csilláron is. Egy szemét amerikairól szól a történet, amit a nácik egymás közt épp odaérkeztetekkor tárgyalnak ki, vesztükre: a falhoz lapulva menjetek körbe a termen a kapcsolóig, melynek használatával szakítsátok az anyagban gazdag csillárt a díszes társaságra. A vaskarikán keresztül tudtok átlendülni a csillárt egykoron tartó láncra, amelyen másszatok jó magasra, és ugorjatok át az erkélyre. A szoba végén balra az ajtón túl egy kemény, akciódús jelenet főszereplői lesztek, öt másik likvidálandó ügyfél társaságában. Mivel előre gondolkodtatok, és takarékoskodtatok a lőszerrel, gyorsan végezhettek az életetekre törő brigáddal. Ha nagyon megszorultok, lőszert, üveget, széket, dobótőrt is bevethettek, amelyek a terem különböző pontjain vannak szétszórva. Az ablakkal szemben vegyétek fel a könyvtár kulcsát. Menjetek ki a szobából, át a szemközti ajtón is, és a piros szőnyeges lépcső nagyobb szakaszának végén – immáron a kulcs birtokában - menjetek be balra.

The Library: belépésetekkor nem éppen barátian üdvözöljetek három ipsét, egyet mindjárt jobbra a foteloknál, egyet az alsó szintre lemenve a nagy faajtó mögötti pincehelyiségben (itt egyébiránt egy falikút is van), végül de nem utolsósorban egyet az ebből a helyiségből történő kijövetelekkor. Menjetek vissza a lépcsőn, hátra a hatalmas képhez, ahol felmászhattok egy kisebben keresztül egy nagyobb kiugróra. A lámpán lendüljetek át, küzdjetek meg az őrrel, és a bal oldalon a lépcsőházban húzzátok meg a kapcsolót. A leereszkedő csilláron lendüljetek át – tudjátok, az ugrásos típusú nyaktörő mutatvánnyal –, és balra menve a falhoz lapulva osonjatok át a létrához. Miután rádöbbentetek, hogy a gyakorláson kívül semmi értelme nem volt körbemenni, másszatok fel a létrán, semlegesítsétek a támadót, és húzzátok meg a lépcsőházi kapcsolót. A csillár visszaemelkedik eredeti pozíciójába, amin keresztüllendülve kössetek ki túloldalt. A falhoz lapulást követően balra kússzatok be az árkádhoz, az itt található kapcsoló hatására a monumentális festmény mögött megnyílik egy rejtekhely. Menjetek vissza az ugyanezen pozícióban, de eggyel lejjebb található árkádhoz (csillár, létra), ahol egy rejtekajtó kinyílt: a kis szobában egy álomszép medál vár a kimenekítésre. Ezen a szinten a beugróban van még egy könyvespolc is, ahonnan egy könyv hiányzik. A hiányzó könyv nem más, mint egy kulcs, ereszkedjetek le óvatosan egy szintet, majd a festmény mögött megnyílt térből szerezzétek meg a szó szerint kulcsfontosságú könyvet. A két útonálló fickó most már igazán nem jelenthetett gondot, ezért ismét másszatok fel az itt található platformon, lendüljetek át az első szintre. A lámpa leeresztése után lendüljetek át a túloldalra a foghíjas könyvespolchoz, menjetek keresztül a rejtekajtón, és az itt nyíló szobában vegyétek magatokhoz a kastély térképét, irány vissza a legalsó szintre. Miután megmutattátok a két félnótás támadónak, milyen is alulról szagolni az ibolyát, menjetek át az alsó szinten a nagy képpel körülbelül egy pozícióban lévő, de egy emelettel lentebbi, a rövid átkötőben is bemutatott ajtón.

The Astrologer's Clock: tipikus Jones-i közjáték következik. A terembe érve kapjátok magatokhoz a koronát, majd a szemben lévő, gyorsan csukódó ajtóhoz rohanva ugorjatok át alatta tigrisbukfencben, különben a terembe áramló gáz jótékony hatásának köszönhetően próbálkozhattok újra. A következő teremben négy zárt ajtó van, mindegyikre egy-egy asztrológiai rejtvény van festve, melyek feloldásával juthattok el a kastély négy fontos pontjához. Ezen pontok mindegyikén egy kulcsot kell megszerezni, az összesen négy kulccsal juthattok majd be az Alkimistához, akinél a Mirror of Dreams egy darabja van. Először is húzzátok meg a két kaszás mellett található kapcsolót, a tűzrőlpattant kos fejű rémnek pedig ajánljátok fel a koronát. Jól döntöttetek, hálás érte a srác, egy előtűnő kapcsolósorral megnyitja az utat az első asztrológiai fejtörő megoldása előtt. A kapcsolósor használatával egy olyan órát lehet állítani, amelynek a kismutatójának végén a Hold, nagymutatójának végén a Nap, a számlapja körül meg a csillagjegyek vannak, amit forgatni lehet (a tizenkét óránál van a kulcspozíció, ezért az be is van keretezve). Az X gomb lenyomásával nézhetitek meg a kinyitandó ajtóra festett fejtörőt, ami alapján be kell állítani az órát a bal karral. Ez esetben egy bikafejet láthattok, melynek rövidebbik szarvára egy római négyes van vésve, felette a Holddal, a hosszabbik szarvára egy kettes van vésve, felette a Nappal. Lőjétek be a szerkezetet (Hold: 4 óránál, Nap: 2 óránál, tizenkét óránál a Bika), mire az ajtó kinyílik, vegyétek erre az irányt.

The Armory: az egyik láda medikitet rejt, ha magatokévá tettétek másszatok fel a hátsó két létrán. Mei Ling kisasszony ninjának öltözve feltűnik a színen egy pillanatra, szépségét semmi nem takarhatja el. A tető főkapuhoz közelebbi lejtős részén menjetek le, lapuljatok a falhoz és ügyeskedjétek át magatokat a lépcsőkhöz. A kastély építői gondoltak a behatolók dolgának megkönnyítésére, ezért a falon egy dupla létra van, amin természetesen másszatok fel. Bár szép a kilátás, de ne bámészkodjatok, hanem ugorjatok ki az ablakon át a láncra, ereszkedjetek le szembe a festett üvegablakkal, és az introból már megismert módon ugorjatok keresztül azon. Készüljetek, az érkezést követően azonnali ütésváltásra kerül sor. Dolgotok végeztével menjetek be jobbra az ajtón, majd pedig fel az itt található létrán. Az őr miatt magatokat nem zavartatva nyugodt szívvel másszatok fel a toronyba, pofozzátok le az ellenálló nácit, majd a túloldalon vigyázva ereszkedjetek le. A tető teljesen átellenes oldalán kevéske lőszer áll rendelkezésetekre, melyet jól hasznosíthattok a tetőablak kilövésénél. Ugorjatok le a terembe, semlegesítsétek a teremőrt, a vitrinből lopjátok el az első kulcsot (törött kard), majd intézzétek el a megjelenő két újabb őrszemet is. A két lépcsőn menjetek fel, amelynek tetején rövid átkötő mutatja be a három hamarosan rátok törő urat. Ne ismerjetek kegyelmet. A nyitott ajtós szobában van egy létra, másszatok fel rajta, majd küzdjétek magatokat még feljebb, a toronyba, ahol az előbb már tiszteleteteket tettétek. A póznán a sokrétűen felhasználható ostor segítségével csússzatok vissza a tetőre, menjetek le a létrán. Ennek a pályának az utolsó halottját gyártsátok le, és menjetek vissza az asztrológiai fejtörők termébe.

The Astrologer's Clock: Part 2: a mutatvány ismétlődik, húzzátok meg a kaszások közelében lévő kart, adjátok oda a kosnak a törött kardot, majd állítsátok be az órát az ajtóra festett jelnek megfelelően (Hold: 3 óránál, Nap: 12 óránál, tizenkét óránál a Skorpió). Irány az obszervatórium.

The Observatory: uzsgyi fel a lépcsőn, a kinyíló ajtónál öklösökkel üdvözöljétek a portyázó őrt. Ha kivégeztétek, a következő ajtón osonjatok ki, és fair ember módjára lőjétek hátba az elmélázó urat, aki ritka nagyot zuhan. Jobbra a láncon másszatok fel, és ugorjatok át a szemben lévő platformra. Kis mászást követően menjetek keresztül a tető peremén, kapaszkodjatok fel a kiszögellésen, és a két jókedvű fickót lőjétek ízzé-porrá. Mivel a csillagvizsgáló ajtaja zárva van, ezért fussatok le a lépcsőn, menjetek be jobbra a híd lábához, és lendüljetek át a mélységen. Ha alulról közelítve is, de most már bent vagytok a hőn áhított helyen. A csigalépcsőn felbattyogva a távcső mellett találtok egy kart, amit a lenti fogaskerekek mellett lévő kapcsolón használjatok. Ha megcsodáltátok az Orion csillagképet, a kép mögötti kulcsot (Vega Kiáltványa) tegyétek zsebre, a megjelenő két őrt meg rendezzétek le rövid úton. Menjetek át a kis összekötő hídon át le a lépcsőn, majd a csigalépcsőn is – a piócaként tapadó nácit lőjétek le –, csakúgy, mint a kútnál található társát. Ideje volt már egy kis energiatöltésnek. Menjetek tovább le, ki a szabadba, ahol megint gyilkolásra fogtok kényszerülni. Haladjatok balra, le a lépcsőn, innen már ismerős az út: két ajtó választ csak el Titeket az asztrológiai szobától.

The Astrologer's Clock: Part 3: kis különbséggel copy/paste – húzzátok meg a kaszások közelében lévő kart, adjátok oda a kosnak a Kiáltványt, majd állítsátok be az órát az ajtóra festett jelnek megfelelően (Hold: 11 óránál, Nap: 6 óránál, tizenkét óránál az Ikrek). Irány Vega tornya.

Vega's Tower: jobbra az asztalon medikit, futás ki az ajtón. A lánc segítségével ugorjatok át szembe, és menjetek fel a csigalépcsőn. Minimális zavaró tényezőt jelent a két öltönyös csóka, ha kinyírtátok őket ugorjatok át a vékony kőpallóra a boltíves ablakon át. Továbbmenve egy eléggé necces erkélyre értek, ahol három őr elmélkedik éppen: a feladat halálosztás. Rohamléptekben fussatok fel a lépcsőn, és ugorjatok át szemben a kör alakú platformra, ezt követően pedig annak bal oldaláról lendüljetek át a következő hasonló kiszögellésre. Innen két láncon átlendülve az egy szinttel feljebb található kőerkélyre orientálódhattok. Mivel nincs más út, megint egy szinttel feljebb kell másznotok. Lendüljetek be a harang mellé, a lifttel menjetek megint csak fel: itt már érezni a hegyi levegőt. Kapcsoló árválkodik itt meghúzásra várva, mire szabaddá válik az út a repülő előtt. Másszatok fel a létrán, a kapcsoló megint adja magát. Ha kirepültétek magatokat rohanjatok be a trónhoz, de még ne kapkodjatok, tekintsétek át a terepet. Mivel hamarosan gáztámadás várható, ezért ajánlott megkeresnetek az egyetlen menekülési útvonalat. Az eldőlt szekrényekről a fapallóra felugorva tudtok majd távozni, persze ha átlendültök a csilláron. Csapjatok a lovak közé, a csontváz mellől felkapott utolsó kulcstárgy (Soul Crystal) beindítja a gáztermelést. A menekülési terv bevált, mire az erkélyen találjátok magatokat. A visszaút különösebben nagy gondot nem okozhat, két szinttel lejjebb egy ablakon belendülve csigalépcsőt találtok, ami visszavezet az Órához.

The Astrologer's Clock: Part 4: a szokásos menet – húzzátok meg a kaszások közelében lévő kart, adjátok oda a kosnak a Kristályt, majd állítsátok be az órát az ajtóra festett jelnek megfelelően (Hold: 10 óránál, Nap: 10 óránál, tizenkét óránál a Mérleg). Kössétek fel a gatyát, irány a laboratórium.

The Laboratory: csúnya gonosz boss vár a gyanútlan felfedezőre, egy középkori robot személyében. A taktika, hogy folyamatosan, megállás nélkül körbe-körbe kell bukfencezni, majd a savas laboratóriumi üvegcsét egy óvatlan pillanatban neki kell vágni. Pár ismétlés után egy savas végű vasrudat kell felvennetek, ezzel kell ütni, de egyszerre mindig csak egyszer (utána ugorjatok el), mert a második ütést már elég keményen hárítja a srác. Ha likvidáltátok, felvehetitek a tükör egy fontos elemét (Dragon Shard), viszont a teremből kifele menet kivédhetetlen gáztámadás következik, további kellemetlen meglepetésként pedig megjelenik a Ceylonban kissé megcsúfított Von Beck is, pár barátjával. Ehh, túlélte a támadást. Kényszerű utazás a Prága – Belgrád – Isztambul útvonalon.

(Folytatás a következő számban!)

[D a e]
suffocation@freemail.hu

SUPER MARIO SUNSHINE – CSIPI BÁCSI MESÉJE

Kétségbevonhatatlan, ha ügyességi platformjátékról beszélünk, akkor Mario a KIRÁLY, mindig ő volt, és mindig ő is lesz az örökös CSÁSZÁR, az ISTEN! Vexx, Rachet, Dr. Muto, Castleween, Ty, Blinx, de még Rayman sem fog soha még csak a közelébe sem érni. Egyszerűen összehasonlíthatatlanul jobb, szebb, nagyobb, összetettebb, kiforrottabb, poénosabb, lazább, hosszabb, csillogóbb, ragyogóbb a Sunshine az összes hozzá hasonló próbálkozásnál.

Olyan hihetetlen effektusok, ötletek, gigászi pályák jellemzik a Sunshine-t, amiket egyelőre még csak a Gamecube-on láthatunk. Elképesztő magasságok, mélységek, távolságok, ködösítés nélkül! Drága barátaim, testvéreim, Gamecube tulajdonosok, és mindenki, aki egy kicsit is érdekel a Miyamoto által megalkotott csodavilág, végre kiharcoltam néhány oldalt, hogy belekezdhessek, és remélhetőleg a jövő hónapban befejezhessem a Super Mario Sunshine száz százalékos kipörgetését! Mielőtt azonban nekikezdenék, néhány tipp. Jó poén a játékban, hogy mindig mindenkivel beszélhetsz a pályákon, és érdemes is velük, mert ahány helyzet, annyiszor lesz más a mondandójuk, sokszor nyomnak el jó poénokat is. Ebben a számban az első 81 Shine Sprite megoldását olvashatjátok majd, amiket néha SS-re rövidítettem, ez tehát most kivételesen nem egy Második Világháborús német katonai rangjelzés. A Shine Sprite-ok begyűjtésével nem csak a későbbi pályák nyílnak meg, hanem lassan a szigetre is visszatér az élet és napsütés, a ragyogás, a vidámság. Gyönyörűen van megkomponálva, ahogy Delfino Plaza kivilágosodik, és a lakóiba visszatér az „élet", elindulnak a hajójáratok. A pályákon általában útjelző táblák is segítenek az előrehaladásban, ha valami nem lenne tiszta a leírásban, keresd ezeket. Bizonyos mennyiségű Shine Sprite begyűjtése után kiemelten fontos események is történnek a Plaza-ban, pl.: amikor Shadow Mario jelenik meg a különböző szórófejekkel. Ha már a szórófejeknél tartunk, jól gyakorold be a futás közbeni locsolást (nem kell teljesen benyomni az analóg blokkot), és az általam visszaugrásnak keresztelt ugrásfajtát, ami a haladási iránnyal hirtelen ellentétesen húzott analóg kar+ugrást takar. Tanuld meg a kamerát is együtt forgatni Mario-val! Az első szórófej, ami szinte már kezdettől fogva nálad van az a Hover Nozzle, amit leginkább két vízsugárból álló gólyalábhoz tudnék hasonlítani. Ha valahol azt írom, hogy hajtsd át magad, vagy hajtsd fel magad, ezt a kiegészítőt kell használnod. Na gyerünk!

DELFINO AIRSTRIP

01 – The First Shine Sprite: Az első napérmét különösebben talán nem is kell magyaráznom, mivel eltéveszthetetlen. Azért álljon itt, hogy teljes legyen a lista: miután a gépetek landol a kifutón, kerüld meg a szmötyit, vedd fel a túloldalon a FLUDD-ot, és a segítségével tisztítsd meg a kifutópályát. Amikor az „ektoplazma" közepéhez érsz, az hirtelen mozgolódni kezd, és kitör belőle egy húsevő növény. Háromszor kell a nyitott pofájába locsolnod, hogy megfikkanjon, és már veheted is fel az SS-t. Érdekességképpen még annyit lehetne hozzáfűzni a pályához, hogy beszélgess többször is a jelenlévőkkel, ha akarsz, és gyönyörködd ki magad a repülőgépben is, mivel most látod azt utoljára.

02 – 8 Red Coins in the Airstrip: Miután mind a hét pályán legyőzted Shadow Mario-t, és már az árvíz is levonult, egy új hajó áll be a kikötőbe, aminek a kapitánya tíz sárga érme ellenében visszahoz a repülőtérre. Vedd fel a Turbo Nozzle-t, és nyomd át a piros kapcsolót. Két perc alatt kell összeszedned a nyolc piros érmét! Az egyik bent lesz a toronyban, kettő a kifutón, kettőért a hajók felett kell átugratni, egy van a híd alatt, a többi a vízben lesz. Könnyű, hidd el…

DELFINO PLAZA

Delfino Plaza az alap helyszín, ahonnan a pályák bejáratai nyílnak, ennek ellenére itt is el van rejtve tizenhat Shine Sprite, közülük sokat csak akkor tudsz megszerezni, ha már aktiváltad a különböző Nozzle-ket. Nézzük hol vannak, szép sorjában.

01 – Vedd fel a Turbo Nozzle-t, és törd be annak az épületnek az ajtaját, amelyiknek a Yoshi tojás van a tetején. Odabent egy Shine raboskodik ;).

02 – Menj a világítótoronyhoz, és a közelében kezd el locsolni a homokot. Ahol furcsa hangot és csillogást észlelsz, ott locsold, mint állat, egy napocska embléma fog előtűnni, a homokból a Shine Sprite pedig felkerül az egyik vízi platformra.

03 – Vedd fel a Rocket Nozzle-t és lődd ki magad a part menti harangtoronyba. Vakard ki a mocsokból a harangot (jó sokáig fog tartani), majd lődd fel magad a torony tetején megjelenő SS-ért.

04 – Most válaszd a másik harangtornyot (amelyiknek az aljában a Yoshi tojás van). Tisztíts meg ezt is, csak hogy a Shine ezúttal a torony belsejében fog megjelenni. Ugrálj át a szomszédos háztetőre, amin van egy csatornanyílás (?), és a csatornán keresztül feljuthatsz a Shine-ért.

05 – Most a nagy napfény érme megtisztítása jön. Kicsit nehéz mondjuk fellőni magad a vékony karzatra, hogy ne csússz le, de megoldható. Ha az utolsó kis festékfolt is eltűnt róla, odafent megjelenik a Shine, amiért Rocket Nozzle-lel tudod magad fellőni.

06 – Menj be abba az épületbe, ami előtt a terasz van napernyőkkel (az öreg meg a fiatal gombák is ott lebzselnek előtte az árnyékban) vannak, és játssz a mini-játékban. Harminc másodperc alatt kell szétütnöd a ládákat a Shine-ért.

07 – Ha megszereted az előző Shine Sprite-ot, ismét menj be ebbe az épületbe, és játssz újra a fickóval. Ezúttal annyival lesz csak nehezebb, hogy a ládák egymáson vannak.

08 – Vedd magadhoz a Rocket Nozzle-t, és menj a világítótoronyhoz. Lődd fel magad a tetejére, majd mássz a legtetejére. Ezen is lődd fel magad, majd seggelj egyet a világítótoronyra, hogy a lángcsóva ikonos platform széttörjön, és megjelenje a Shine. Lődd fel magad érte.

09 – Ússz ki a kis szigetre, ahol a pálmafa, meg a vízvezeték csőnyílás is van (és ahol egészen az árvízig egy hajótörött is raboskodik :). Van itt egy aranyszínű madár, akit háromszor le kell locsolnod, a következő Shine-ért, legegyszerűbb a fa tetején állva.

10 – Vedd magadhoz a Turbo Nozzle-t, és törj be abba az épületbe, amit a pálya elején a két őr véd. Idebent a Turbo Nozzle-t folyamatosan nyomva, és ugrálva száguldj végig az igen látványos és Wipeoutokat is megszégyenítő pályán a Shine Sprite-ért.

11 – Szedj össze néhány sárga érmét. Keresd meg az egyik épület tetején a Chuckstert (dobáló manus), aki egy érme ellenében megpróbál bedobni az egyik torony belsejébe. Ha jó helyen beszélgetsz vele, azaz jó szögben állsz a dobás sikeres lesz, és az ablakrácsot átszakítva esel be a torony belsejébe, ahol egy újabb Shine raboskodik. Ha a dobás nem sikerülne, próbálkozz újra.

12 – Vegyél magadhoz egy Rocket Nozzle-t, és ússz a sziklás part azon részéhez, ahol a sziklafalból négy-öt pálmafa nőtt ki (az ágyús rész után van), itt lődd fel magad úgy a vízből, hogy épp akkor kell ugrani, amikor a Rocket Nozzle csíkja megtelne, különben besül a rakéta. Odafent egy titkos és egyébként a színe miatt láthatatlan párkányon ugorj a csőbe. A mini pályán 8 piros érmét kell összeszedned. Ehhez meg kell ölnöd a négy ellenfelet, el kell oltanod a lángoló pali hátizsákját, le kell locsolnod három-négy alkalommal a piros madarat. (A maradékot csak keresd meg). A nehézsége annyi a pályának, hogy mindezt egy adagnyi vízzel kell megcsinálnod.

13 – Kapd a hátadra a Rocket Nozzle-t, és ugorj fel a központban cirkáló hajóra. Izzítsd a rakétát, és amikor a hajó a híd elhalad a híd alatt, lődd fel magad a titkos pályára. A mini-pálya voltaképpen egy hatalmas flipper! Állj a golyó helyére, és hagyd, hogy elkezdődjön a játék! A flipperasztalon elrejtett 8 piros érmét kell összeszedned, kiesni természetesen egyenlő a halállal.

14 – Vigyél a Yoshi-nak gyümölcsöt, hogy kikeljen a tojásból. A Yoshi-val arra a kis szigetre kell kijutnod, ahol az arany madarat is meglocsoltad. Mivel a Yoshi-k meghalnak a vízben az állandóan körbe-körbe haladó hajókon kell magad a szigetre szállítatnod, ami elég nehéz, mivel ha elhibázol egy ugrást, kezdhetsz mindent elölről. Amikor a vízből kiálló fa állványhoz érsz, edd meg a növény, hogy a kis dinó ne száradjon ki. Ha sikeres eljutottál a szigetre, a csövet lezáró „zselét" kell lelocsolnod a Yoshi-val, és már ugorhatsz is a mini-pályára, ami az egyik legnehezebb az egész játékban (szerintem). Rá kell ugrani a levélre, és a sebes sodrású „folyó" úgy irányítani azt, hogy fel tudd szedni mind a nyolc piros érmét. Ide leginkább csak akkor érdemes jönni, ha millió élettel rendelkezel, mert ha végleg elhalálozol, a gép visszarak ugyan Delfino Plaza-ba, de a pálya bejáratára is visszakerül a zselé, és kezdhetsz tehát mindent elölről a Yoshi-val.

15 – A világítótorony mögött a tengerből néhány platform emelkedik ki a vízből. Ugrálj végig rajtuk, hogy a végén beleugorhass a csőbe. A mini-pálya egy nagy csúszda, csak okosan végig kell csúsznod az egyre keskenyedő „úton" a Shine-ért.

16 – Szedd össze a 100 arany érmét. Ezt a legegyszerűbben úgy tudod megcsinálni, ha a hajóssal átviteted magadat a repülőtérre, és ott szeded össze. Ha itt megint összeszeded a nyolc piros érmét és felszeded a már kék Shine-t, a gép visszarak Delfino Plaza-ba DE! A felszedett arany érmék száma megmarad, ezzel a módszerrel akár 999 érmét is begyűjthetsz és kiakaszthatod a számláló!

BIANCO HILLS

Az első pálya bejáratát a következőképpen aktiválhatod. Amint kiengednek az ideiglenes tömlöcből, rohanj a Delfino Plaza központi terére, ahol minden úszik a szutyokban, takarítsd el, mire a közepéből egy újabb húsevő virág jelenik meg, hasonló módon, háromszor a nyitott szájába locsolva tudod elintézni, de itt már vigyázni kell a kis zselészerűen szétpukkadó ellenfelekre is. Legyőzése után egy hatalmas szobor emelkedik ki a tér közepén, aminek a tetején ott csücsül Shadow Mario is! Nem sokat tétlenkedik, megragadja a hercegnőt és megpróbál olajra lépni vele. Gyerünk utána! A fickó össze-vissza fog ugrándozni a háztömbök között, és mindenhova a monogramját festi majd, amin el is csúszhatsz! Legalább 25 alkalommal kell lefröcskölnöd, hogy megfeküdjön a kis galád. Ezután elengedi a hercegnőt, és elrohan. Kövesd a térre, hol még láthatod, hogy a szobor talpazatára festett M betűn keresztül lelép. Locsold meg a betűt, és amikor elkezd izzani, ugorj utána!

01 – Road to the Big Windmill: Az első még egy igen egyszerű pálya. Le a kis úton, át a patakon, a házak között a nagy vízimalom kerekéhez, amin keresztül átjutsz a túloldalra. Kövesd a fehér utat (mér nem sárga??), locsolj, ahol kell, így eljutsz egy újabb szmötyi gócponthoz, ami alatt mi más is lapulhatna, mint egy húsevő növény. Locsolj háromszor a szájába, amikor kitátja azt, és a felemelkedő domb végén felveheted az SS-t.

02 – Down with Petey Piranha!: A pálya neve ellenére, most nem a vízben kell keresnünk az ellenfelünket, csak a játékban hívják a húsevő virágokat píranyáknak. Ugyanarra indulj el, mint az előbb, a patakon túl már lesz egy rövidítés, amin levághatsz. Át a most még hiányos hídon, fel a trutyis úton, egészen a szélmalom alján lévő szökőkútig, ahol lemoshatod magad és tankolhatsz is. Kövesd az utat egyre feljebb, használd a Hover Nozzle-t, és a végén ugorj a malom lapátjára, majd felérve ugorj a malom tetejére, amikor is az beszakad! A malom belsejében kell tehát megküzdened ezzel a főellenséggel. Petey egyhelyben forog, és hosszas szájtátás után, hozzá hasonló növényeket köpköd szanaszét. Ezt csak akkor várd meg, ha nagyon kevés az energiád, mivel ezeket lepusztítva érméket szerezhetsz belőlük. Egyébként a nyitott szájába kell locsolni (mily meglepő :), de jó sokat, hogy a gyomor megteljen vízzel, és feldőljön. Ekkor gyorsan ugorj rá a hasára, és seggelj egyet. Ezt még ismételd meg kétszer az SS-ért.

03 - The Hillside Cave Secret: A barlanghoz elvileg úgy kellene eljutni, hogy a híd alatt húzódó platformokat és kifeszített köteleket használod, de egyszerűbb és sokat rövidíthetsz is, ha a hídról ugrasz rá az egyik platformra, a köteleken egyensúlyozz át, ahol meg nagy a hézag használd a Hover Nozzle-t. A túloldalon csinálj egy visszaugrást, és már fent is vagy a barlang szájában. Odabent megjelenik Shadow Mario és elveszi tőled a FLUDD-ot, ez tehát az első tisztán ügyességi pálya. Szokj hozzá, mert elég sok lesz a játékban ilyen, és egyre keményebbek lesznek. Azt ugye mondanom, sem kell, hogy ezekről a pályákról kiesni egyenlő a halállal. Viszont mind ilyen szinten van egy vagy több élet elrejtve valahol, tehát elvileg végtelenszer futhatsz nekik. Ezen a szinten, a mozgó emelkedő barna kockák előtti jobb oldali szög beverésével kapsz egy életet, illetve a pálya végén a második forgó csillagról is felvehetsz egyet, ha ügyesen operálsz az ugrással, és figyeled a zöld gomba árnyékát. Amúgy a pálya nem nehéz. Ugrálj fel a mozgó platformokon, majd át a mozgó kockákon. Vigyázz, hogy a nagy színes tömbök le ne lökjenek a vékony úton, és már csak a forgó csillagokon kell átugrálnod a SS-ért.

04 – Red Coin of Windmill Village: A nyolc piros érmét kell összeszedni a faluban. Ugorj át a patakon, kezd ott, ahol a Hover Nozzle kék konténere van. Ugorj fel a kötelekre, majd tovább át a vastag fehér falra, amin fuss végig, már meg is van több, mint a fele! Tovább fel a kötélen (vigyáz, mert sok kötélen borotvaéles pörgő forgó pengék vannak, és a mini-szélfúvások is borsot törhetnek az orrod alá), át a vitorlához, aminek a forgását locsolva tudod felgyorsítani. Az utolsó érméért át kell hajtanod magad a dupla tornyú ház tetejének alacsonyabbik tornyára. A Shine Sprite persze a falu lehető legmagasabb pontján jelenik meg. Hajtsd át magad a magasabbik toronyra, és a kötélen araszolj fel érte.

05 – Petey Piranha Strikes Back: Petey a hatalmas píranya-húsevő növény ismét visszatért közénk, és miután jól végezte dolgát (azaz teleszutykozta az egész pályát a festékes lucsokkal), felment pihenni a nagy domb tetejére, és elaludt. Először tehát fel kell ébresztenünk őt. A dombra több úton-módon is fel lehet jutni. Az egyik a falu házairól nyílik, a nagyon hosszú kötélen kell végigaraszolni. A másik, hogy a nagy domb előtti fal mellett kimossuk a ganéból a Chuckstert (dobáló manus), és megpróbáljuk feldobatni magunkat vele, de ez nagyon véletlenszerűen működik. A legtuttibb, ha a nagy forgó lapáttal felviteted magad a fehér falra, ahol a most még átlátszó szürke konténer van és ott a Hover Nozzle-lel felnyomod magad a dombra. Kicsit tisztítsd meg a terepet, majd a szanaszét repkedő gömbszerű lényekből kapj el egyet (nem lesz nehéz, mivel maguktól rátapadnak a szórófejedre.) Fújd fel, és ahol a kerítés felső lécei le vannak törve, lődd neki Petey-nek. A papa elég mérges lesz, és eltép a falu irányába. Menj utána, és odalent is keresd meg a már említett tapadós lényeket, és kezd el lőni a repülő virágot. Minden találatnál Petey leesik a földre, és amikor megközelítenéd mini hurrikánokat gerjeszt maga körül. Ha sikerül elkerülnöd őket végre itt az idő a támadásra, amikor Petey kitátja a száját, akkor kell belelocsolnod, majd amikor megtelt a hasa seggelj rá. Ezt háromszor kell megcsinálni, egyre több hurrikánnal színesítve, hogy megjelenjen a mező közepén a fénylő sárga napfény érme.

06 – The Secret of the Dirty Lake: Ha előzőleg láttad, és még emlékszel rá, akkor már tudod hova kell menned, a tó végében található ez idáig lezárt barlangoz. A barlang most nyitva, mindössze annyi a bibi, hogy a tóban víz, mérgező szutyokra cserélődött, elvileg tehát az elszórt nagy lapuleveleken kellene odaevickélned, de egyszerűbb, ha felmész a szélmalomhoz, és ahol már nincs sövénykerítés, leugrasz és használva a vízsugarakat, elevickélsz a farönkökig. A barlang bejáratánál azért még üsd szét a szürke konténert, hogy aktiválódjon a Turbo Nozzle. Odabent ügyességi részre készülj fel. Életet találsz az egyik forgó csillagon, és második emelkedő forgó kockán is, ez tehát nem lehet probléma. Inkább a negyvenöt fokos szögben ugrálás, és a forgó csavarodó kocka, no meg a különböző színű platformok felváltva fordulása. Azért nem nehéz, annyira… :)

07 – Shadow Mario on the Loose: A feladatod mindössze annyi, hogy hatástalanítsd Shadow Mario-t. Üldözd, és használd a futás közbeni locsolást. Elég könnyen követhető a fickó, és nagyjából húsz alaklommal kell eltalálnod. Utána már veheted is fel az SS-t.

08 – The Red Coins of the Lake: Újabb nyolc piros érmés küldetés, ezúttal viszont jóval nehezebb. Az elsőt a híd alatt futó kötelekről tudod felszedni, a második ott van mellette a vízben. A harmadik a pálmafák között a két oszlop közé kifeszített kötélen van. Most menj át a túloldalra (a rönköknél), fel a fehér falra, a kis platformokon át a kötélig, innentől kezdve már csak a kötelek futását kell követned, és meglesz a maradék öt is. Nehezítés, hogy a szédítő magasságokban is lesznek pengék, és hogy állandó támadásnak vagyunk kitéve a szélnek. Leesni pedig nem célszerű, mivel kezdhetsz minden a legelejéről. A Shine Sprite a szélmalom elején, a kis beugróban fog megjelenni.

09 – Gyűjtsd össze a száz arany érmét.

RICO HARBOR

A pálya bejáratát úgy aktiválhatod, ha legyőzd a húsevő virágot, és kimosod a szmötyiből a boltot a stég végén. Ennek a falán jelenik meg a nagy M betű. A bazi nagy kikötő egy elég bonyolult pályának tűnik, persze csak elsőre, bár ezért lesznek izzasztó dolgok odafent az építkezésen, amikor majd a vasgerendákon kell araszolni. Mindenesetre impresszív!!

01 – Gooper Blooper Breaks Out: A második világ rögtön egy főellenséggel kezdődik, méghozzá egy olyannal, aki többször is visszaköszön majd a játékban. Ő Gooper Blooper a polip. A legegyszerűbb hozzá eljutni, ha a szemközti hajón át a ládákhoz hajtjuk magunkat, majd a fal mellett tovább az érmés platformra, és ott bevárjuk, amíg elkezd emelkedni a daru, és a rácsán felugrunk hozzá. A polipot távolról locsoljuk, ekkor egyszerre próbál lecsapni mind a négy karjával (én azt hittem nyolc van nekik :), ugorjunk a levegőbe, és a lecsapódó csápokra, majd a B+ iránnyal ragadjuk meg valamelyik sérült kart, és tépjük ki a helyéből. Addig ismételgessük ezt, amíg az összes csápjától meg nem szabadultunk. Ekkor rohanjunk közel hozzá, és húzzuk ki az orrából a parafa dugót. Ne örülj még, Gooper ugyanis visszatér, és ezúttal még olajt is locsol maga köré. A metódus ugyanaz: megszabadulni a csápoktól, majd jól meghúzni az orrát, és már miénk is a Shine Sprite.

02 – Blooper Surfin Safari: Rögtön a kezdéstől jobbra, a farönkökön ugráljunk a mini polipokhoz, és pattanjunk az egyik hátára, ami egyből beindul, és szörfözni tudunk rajta! Kövessük az arany érméket, be egészen az olajos járatba, ahol időre szörfözhetünk egy ügyességi pályán. Amennyiben az időnk, ha jól emlékszem 45 másodperc alatti, jutalmul kapunk egy Shine Sprite-ot.

03 – The Caged Shine Sprite: A cél az építkezés tetején a ketrecbe zárt Shine Sprite. Elvileg a jobboldali kék hajón kellene menni, mivel úgy lett

kialakítva a pálya (meg a nyilak is arra mutatnak), de van egy sokkal rövidebb út, ami úgy néz ki, hogy inkább a másik hajó kéményéhez mássz fel, és onnan egy visszaugrással, meg egy kis rásegítéssel már fent is vagy az építkezés felénél. Használd a kampót, majd a rácsokat, végig a gerendákon (akit kell, ölj meg), ugord át a szeleket, és a trambulinokon ugrálj egyre feljebb mígnem az utolsóról beesel a ketrecbe és már magadhoz is szólíthatod a Shine Sprite-odat.

04 – The Secret of Rico Tower: A toronyba bejutás legegyszerűbb módja, ha megkeresed azt a két oszlopot, ami között a felfelé mutató nyíl van, és falról falra felugrálsz a két oszlopon. Odabent ügyesség pálya vár, méghozzá a szemetebbik fajtából. Végig kell rohanni a forgó gerendákon (élet a két fal között!), majd a fogaskerekeken, és ismét jönnek a forgó gerendák (élet az egyiken!), ezzel azért lehet szopni... :)

05 – Gooper Blooper Returns: Kedvenc kis polipunk ismét visszatért közénk, ezúttal a tenger felett elhelyezkedő helikopter-leszállón fészkelte be magát. Keress egy utat, hogy feljuss hozzá (pl.: a daru, majd a gyümölcsgép tetejéről), és kezd el a szokásos metódust, locsolás, ugrás, karkitépés (néha körbe-körbe fog forogni ilyenkor át kell ugrálni a karjait), majd, ha mind a négy meg van, jöhet az orra ismét. Megint két menetben kell lenyomnod, annyival lesz csak nehezebb, hogy ugye a helikopter pad elég kicsi, szóval vigyázz, hogy le ne ess. A Shine is ezen fog megjelenni.

06 – Red Coin on the Water: Menj ismét a polip szörfökhöz, és egy seggessel kapcsold át a piros kapcsolót, minek hatására megjelennek a piros érmék a víz felszíne felett. Pattanj az egyik polipra és szedd fel mind a tizet mielőtt lejár az időd. Ne nagyon ütközz, mert az egyenlő a halállal. Az érmék egyébként nincsenek túlságosan eldugva (az egyikért ugrani is kell), és az időlimit sem túl szoros. Könnyen teljesíthető. A Shine a bérlőnél jelenik meg, ugrass fel érte a mólóra.

07 – Shadow Mario Revisited: ismét egy olyan pálya, ahol Shadow Mario-t kell üldöznöd. A mocsok a szemközti hajóra menekül fel, aztán a kéményre, majd onnan az építkezésre! Ha gyors és ügyes vagy, pontosan célzol, még azelőtt leszedheted, hogy felugrana a gerendára, ha nem üldözheted tovább odafent a magasba a vékony vasgerendákon! Ha elbukott egy Shine a jutalmad!

08 – Yoshi's Fruit Adventures: Az egyik legszemetebb, legrohadtabb, legköcsögebb, legszopatósabb pálya! Először is juss el oda, ahol először küzdöttél meg a polippal, itt most egy halpiacot találsz, ja meg egy Yoshi tojást. Nézd meg, mi kell neki, majd ugorj fel a gyümölcsgép tetejére, és felváltva addig seggeld a kapcsolókat, amíg a csapból egy olyan gyümölcs nem esik ki, amire szükséged van. Ezt vidd oda neki, majd ugorj a hátára. Itt a fal mellett van két hal, akik állandóan ki-ki ugrálnak a vízből, őket kell lelocsolnod Yoshival, hogy mozgó platformokká változzanak. Tökéletesen kell időzítened, mert különben túl magasan lesznek, és nem tudsz rájuk felugrani! Ha már rajta vagy, elvisz jó messze be a tengerbe, ahol ugorj a platformra. Na most sietned kell, az egyre magasabban lévő platformra kell ugrálnod, úgy, hogy megint a halakat locsolod, és az így keletkezett platformokon kell felugrálnod. Ha elrontod a magasságot cseszheted, mivel sok idő, mire újból megjelennek a halak (a platformok ugyanis elúsznak a távolba), plusz egy idő után a Yoshi is kiszárad, és a víztől már nem változnak át a halak! (ja, plusz ha a Yoshi vízbe esik, egyből meghal, és kezdhetsz mindent elölről) Az egyik felsőbb platformon egyénként van egy gyümölcs, ha jól emlékszem azzal tankolhatsz, ha feljutottál a legtetejére, látnod kell amint a ketrecet egy sárgás zselés anyag zárja le, ezt csak a Yoshi-k köpésével lehet szétmaratni, ezért volt tehát szükség a ki dinóra. Utána már csak be kell ugornod a Shine-ért.

09 – Gyűjtsd össze a száz arany érmét.

GELATO BEACH

A pálya bejárata a megtisztított világítótoronyból nyílik (le kell győznöd a húsevő virágot is). Jópofa és szép ez tengerpartos helyszín, a homokos részekkel, a hatalmas naptükrökkel, és a kis faintos bárral. Csak az a kár, hogy a part tele van köcsög, dobálós ellenfelekkel (volt már hasonló felhúzható változat a 64-es Mario-ban is, és még kinyírni sem lehet őket).

01 – Dune Bud Sand Castle Secret: Mondhatom szép, rögtön a mélyvízbe dobnak minket, egy ügyességi pályával kezdődik a világ. Jól figyeld meg, hogy melyik kis növényhajtást mutatják az introban (a kis szigettel szemköztit), mert azt kell addig locsolnod (az ellenfeleket cselezd ki), míg megnő, és egy homokvár bejárata tűnik fel a szigeten. Amint belépsz, természetesen megjelenik Shadow Mario és megfoszt a FLUDD-tól, csak magadra számíthatsz! Életet találsz a zöld platformon a bal alsó szög beverésével. A fehér platformok egyébként homokból vannak, tehát amint rájuk lépsz, le is szakadnak, úgyhogy sietned kell. A végén a homokváron a Shine-nal szemben is van egy élet. Nem túl nehéz, csak siess. Ha megvagy egy igen ismerős kinézetű (csak nem Bowser az?) hajó dokkol be a stégekhez, de egyelőre még hagyd! Bár mindenki arról beszél, hogy Peach-et elrabolták, folytasd Gelato Beach-et!

02 – Mirror Madness! Tilt, Slam, Bam!: A három hatalmas és gyönyörű naptükröt megszállta néhány dobálózós ellenfél maxi változata, ezért, azok elmozdultak a helyükről és így nem tudják a nagy tojáskeltetőhöz jutatni a napfényt. Juss fel egyenként a tükrökre, a legegyszerűbb a fákról elrugaszkodva, kezd mondjuk azzal, amelyiken csak egy ellenfél van. Locsold addig, amíg a tükör széléhez nem kerül, és szinte már leesik (fél lábbal a levegőben kalimpál), majd szaladj a tükör átellenes oldalára, és seggelj rajta egyet, így mint egy mérleg hintáról kilövöd az ellenfeleidet. Ismételd meg ezt mindhárom tükrön, az összes ellenféllel, hogy a hajdani homokvár helyén megjelenjen a Shine Sprite.

03 – Wiggler Ahoy! Full Steam Ahead!: Az előbb bekóstolt százlábú (na jó, kevesebb lába van, de attól még az) barátunkkal kell megküzdeni, aki őrült módjára randalírozik a parton. A taktika az, hogy ki kell figyelni, merre megy (mindig ugyanarra), és az épp útjába eső hajtást kell locsolni, hogy az kinőve egy-egy nagyobb objektumot emeljen ki a homokból, és erre ráfusson az ízeltlábú. Én kétszer használtam a piramist, egyszer pedig a nagy csigaházat. Amikor úgymond „kisiklik" rá kell ugrani, és seggelni kell a hasára. Egyébként igen állat, ahogy a zene totálisan összhangban van a lénnyel. Bárhol ölöd is meg, a Shine ismét csak, a kis félszigeten fog megjelenni.

04 – The Sand Bird is Born: A nagy madár időközben kikelt és kitört a keltetőből. Menj fel egészen a tükrökig, ahol az egyik beugróban a kis növényt locsolva egy lépcső emelkedik fel (amúgy fel is lehet ugrálni a falon), kövesd a kikövezett utat, így eljutsz egy fél amfiteátrumszerű helyre. Nézz le, látsz egy csomó arany érmét. Ezeket követve csússz le, ugorj, majd a platformról még egyet, hogy pont beess a keltetőbe. (Ha kicsi lenne a lendület, segíts rá vízzel.) Odabent egy ügyességi pályarész vár, de ezúttal meghagyják a FLUDD-ot. Volt már hasonló tornyos pálya a 64-ben is igaz ott extra bonusz volt a piros sapkáért. Egy felhőn landolsz, és rögtön ugorj rá az alattad szálló gigantikus homokmadárra. A feladatod, hogy a rajta található nyolc piros érmét összeszedd. Elég nehéz lesz a gázos irányítással, meg a kameranézettel, főleg mivel még a szél is sokszor lesodorhat. A madár a középen található torony tetejéhez igyekszik felszállni, és félúton, amikor begyorsít, még meg is dől az oldalára, ilyenkor tanácsos a nyakán maradni, az mozog a legkevésbé. Az érmék egyébként a nyakán a farkán és a szárnyain vannak: ez összesen hét, a nyolcadik a torony tetején lesz! Valamelyik felhőn van élet, amiért nyugodtan átugorhatsz nem baj, ha lemaradsz a madárról, mivel az egyfolytában köröz, tehát visszajön éreted.

05 – Il Piantissimo's Sand Sprint: A 64-esből megismert futóverseny első fejezete következik most, csak ezúttal nem egy Koopa ellen, hanem egy helybélinek álcázott (még maszkot is feltett) néger atléta ellen (ez most véresen komoly!). Ott várakozik rád a parton, beszélj vele, mire megmutatja hol a cél: odafent az amfiteátrumban az oszlopnál. Szépen ugrálj egyre magasabbra, majd a fel a falon, ahogy ő is teszi, de ne az úton menj, hanem a füves dombon kapcsold be a Hover Nozzle-t, igaz ugyan hogy csalva és rövidítve, de így rengeteget ráverhetsz a fickóra. Beszélj vele újra, hogy megkapd a SS-t.

06 – Red Coins in the Coral Reef: A nyolc piros érmét kell megtalálnod, és begyűjtened. Az összest a korallzátonynál találod a sűrű növényzetbe elrejtve, némelyik igen szopatós helyen lesz, és van egy, amelyik állandó mozgásban van, és béna módon a halakhoz hasonlóan még a sziklákon is át tud menni. Ha megvan mind a nyolc, itt a korallzátonyon fog megjelenni a Shine Sprite is.

07 – It's Shadow Mario! After him!: Shadow Mario-t ezúttal a parton kell végigkergetned, jobban mondva szinte az egész pályát be fogod járni, mire elkapod, mivel igencsak trükközget a fiú. Kb. a huszadik sérülés után feladja, és ahol elkaptad, már veheted is fel a Shine Sprite-ot.

08 – The Watermelon Festival: A helybéliek a szokásos Görögdinnye fesztiválra készülnek, nagy a vígasság, a bár tulajdonosa zsűrizi le a kiállított görögdinnyéket, és a Shine Sprite-ot az kapja idén is, aki a legnagyobb dinnye, vagyis aki a legnagyobb dinnyét hozza el neki. A feladat egy kicsit becsapós, mivel a felsorakozott versenyzőknél nagyobb dinnye nem messze innen a háromszöggel jelölt fal mellett található, de bármilyen nagy is, nem ez a nyerő darab! A bazi nagy görög lagzi, akarom mondani dinnye, odafent nő az amfiteátrumban, és egészen onnan kell leguríttgatni a bárig. A gond ezzel csak az, hogy a dinnye rögtön szétpukkad, amint hozzáér egy ellenfélhez, illetve, ha valamilyen tereptárgyhoz erősen nekinyomjuk. Ha így történne, mindig menj vissza az amfiteátrumba, mert a dinnye mindig újranő. Szóval, gurítsd le a dinnyét és imádkozz, hogy ne menjen semminek neki. Nyomd le az ellenfeleket, gurítgasd tovább, a parton is seggelje le mindenkit, és a stégszerű úton gurítsd be a dinnyét a bártulajhoz. Akinek a szíve egyből meglágyul a hatalmas dinnye láttán, és miután ledarálta azt a bár tetején az őrlővel, feldobja neked a tetőre a nyolcadik Shine Sprite-ot.

09 – Gyűjtsd össze a száz arany érmét.

PINNA PARK

Hehe... szigorúan két N-nel ejtendő, és írandó ennek a pályának a neve. Szóval, ha végeztél a Gelato Beach-en mindennel, látogasd meg a vesztegló Bowser hajót. Amikor a közelébe érsz, láthatod, amint Shadow Mario tényleg elrabolja Peachet, és meglép vele Pinna park irányába. A pálya bejárata a melletted lévő ágyú, csak ugorj bele, és máris a parkban találod magad. Ez a pálya egyébként egy ultra dizájnos szuper kis vidámpark, hullámvasúttal, körhintákkal óriáskerékkel és egyéb nyalánkságokkal. Mint például a páncéljukat hozzánk vágó elektromos Koopákkal.

01 – Mecha-Bowser Appears!: Vedd az irányt a park bejáratta felé, odabent eredj Shadow Mario nyomába, de ne locsold, mivel most sérthetetlen. A nagy szökőkutas útnál fogod utolérni, ahol mint egykoron Mózes (ha igaz...) szétválasztja a vizet és egy hatalmas Mechanikus Bowser gépszörnyet idéz meg! Szerencsétlen parkigazgató azt hiszi, hogy ez is a park mutatványaihoz tartozik, és felültet minket a hullámvasútra! Még szerencse, hiszen az egyetlen esélyünk, hogy hullámvasutazás közben összeszedjük a rakétákat, és azokkal támadjuk a gépmonstrumot. Célpont a feje, legalább háromszor direktbe el kell találnunk, ha meg akarjuk semmisíteni. Ha túl közel kerülnék a tűzfújásához, oltsuk el vízzel. Szintén a vizet használjuk a célkövető Bullet Billek ellen, akik szemből és hátulról is jöhetnek. Ha legyőztük a Mechanikus Bowser-t kiderül az igazság! Shadow Mario felfedi kilétét, ő nem más, mint Junior, Bowser fia, akinek az apja beadta, hogy Peach az anyukája, és elrabolta őt a gonosz Mario. Azt is mondta neki, hogy Mario sosem küzd tisztességesen, ezért találta ki ezt a Shadow Mario figurát, hogy börtönben juttassa a valódi Mario-t! A mágikus ecset pedig nem mástól, mint az öreg Gladd professzortól származik! (nyugi csak véletlen, és amúgy is már rég történet...) A Peach-et persze nem tudjuk kiszabadítani, mivel Junior egy mentőléggömböt enged ki, és a géppel meg a hercegnővel együtt elhúznak Corona Mountain irányába, de legalább egy Shine Sprite-ot a szökőkútban hagynak.

02 – The Beach Cannon's Secret: A Mechanikus Bowser legyőzése után az első feladatunk lesz a visszafelé lövő ágyút is rendbe hozni, amit jelenleg egy hódító hód hódított meg, és brutális háromcsövű gépágyúnak használ. Kerülgesd a lövéseit, és menj amilyen közel csak tudsz hozzá (az sem baj, ha a célkövetős lövedékei saját magát találják el). Ekkor taktikát vált, és időre robbanó bombákat fog dobálni, ezeket locsolással „fagyaszd le", majd kapd fel és vágd a gazdájukhoz. Az első pontosabb találatnál a hód kiesik az ágyújából, mi pedig mehetünk egy ügyességi pályára. A pálya nem túl nehéz de szopatós, és nem csak az időre eltünedező platformok miatt, hanem a közepén található gumiplatformok miatt is, amiken durva nehéz felugrálni. Szerencsére a középső ládában élet van. A legutolsó eltünedező szakasznál számoljuk, és egy másodperccel azelőtt rugaszkodjunk el a semmi fölé, hogy megjelennének a platformok, így pont akkor fogunk rájuk érkezni, amikor megjelennek, egyébként szerintem semmi esély arra, hogy időben a végére érjünk. A fordulóban a sarkon egyébként van még egy élet is, de nem éri meg a kockázatot. Ha végig értünk az úton, ott vár majd a Shine Sprite.

03 – Red Coins of the Pirate Ships: Elsőre ez egy elég szopatós rész. A folyton átforduló kalózhajók körül kell összeszedni a nyolc piros érmét. Az első még könnyű, mivel az a lépcső tetején van. A második és a harmadik az egyik hajó orrán, és a másik hajó tatján található. Ezután ugorj fel a második hajó orráról a rácsos ketrec oldalára, innen a rácsról is és alóla is felvehetsz egyet-egyet. Mássz tovább még mindig a rácsokon, az elektromos Koopákat felülről seggeld le, mássz a rács alá, és onnan is vedd fel a piros érmét. Utána fel a dupla ketrecre, ahol először alul függeszkedj végig, és a három elektromos Koopát üsd ki alulról, hogy fölfelé már ne legyen gondod rájuk.(azért az érmét vedd fel!) Ha minden igaz már csak fönt kell végig szaladnod a rácson az utolsó piros érméért, és egy kicsivel feljebb megjelenik a Shine Sprite.

04 – The Wilted Sunflowers: Most a part közelében nyíló napraforgóknak kell segítened. Láthatod, hogy mind száradásnak indult, mert valami hatalmas Yoshi tojásokhoz hasonló tárgyak elszipkázzák előlük a vizet. Locsold meg az egyiket, mire kiderül, hogy foltos páncélos speciális Koopák azok, csak a földbe vannak beágyazódva. Kicsit menekülj előle, majd amikor rád vetné magát, ugorj el, hogy a páncélján landoljon. Ebben a pillanatban egy seggessel ugorj a hasára. Ismételd ezt meg mind az öttel, hogy az összes napraforgó kiviruljon, és megkapd tőlük a soron következő Shine Sprite-ot.

05 – The Runaway Ferris Wheel: Mind közül asszem' ezt a pályát gyűlöltem a legjobban. Teljesen logikátlan a felépítése, bugos, 90% szerencsét, 10 % tudást igényel. Az őrülten bepörgött óriáskereket kell megállítanunk úgy, hogy az emelvény hátoldalán a rácsokon felmászunk, és az alvó Koopát kiütjük a helyéről. Csakhogy a rácsok totálisan tele vannak elektromos Koopákkal, a kameranézetek teljesen szarok, és használhatatlanok. Mario össze-vissza ugrik, néha megkapaszkodik, néha nem, a hátsó támfalon meg egyfolytában folyik lefelé a víz, csak hogy állandóan leess. Nekem ez a pálya ment a legnehezebben, még az ügyességi pályákat is hamarabb megcsináltam mint ezt. No mindegy, ha felértél a tetejére, a kötélről ugorj fel az utolsó csapóajtós rácsra, és üsd ki a Koopat. Hehe a megpróbáltatásaidnak viszont még nincs vége, mivel a Shine Sprite-ot az óriáskerék állványának a legtetejére teszi fel a gép, ahová csak a viszonylag lelassult óriáskerékkel tudsz feljutni. Jó szórakozást...

06 – The Yoshi-Go-Round's Secret: Ügyességi pálya, de először szereznünk kell egy Yoshi-t! A tojást jobb oldalt a furcsa nagy fa mögötti emelkedőn találod, nézd meg, mi kell neki, járd be a pályát, és szerezz valahonnan egy olyan gyümölcsöt. Miután kikelt pattanj a hátára, és lovagolja el vele a kis Yoshi-s körhintáig. Ha figyelmes, vagy észreveheted már korábban is, hogy az egyik Yoshi hiányzik a gépről, állj be a helyére, és már teleportálódsz is az ügyességi helyszínre. Át az egyre gyorsabban forgó kockákon. Az egyik szög alatt élet. A színes foltos körbe-körbe mozgó platformokon ugrálj a legbelsőig a kékig, mivel csak azzal férsz át a kapu alatt. Mehetsz vele egy kört is, hogy felszedj még egy életet. Ugrálj át a túloldalra, majd hagyd, hogy mozgó kocka átvigyen. Itt most fel kell jutnod egészen az építmény tetejére, ahol egy fel-leliftező kocka van. Erre ugorj rá, és most jön a szopatás! Amikor a kocka felfelé megy, a lábad belesüpped, ezért nem tudsz róla továbbugrani, amikor viszont lefelé, akkor meg felette vagy, és ezért nem tudsz továbbugrani, pedig a Shine csak így szerezhető meg! A megoldás: arra a másodpercre kell időzítened az ugrást, amikor a kocka egy pillanatra megáll, és akkor is visszaugrást kell csinálnod! Utána már egy sima ugrás után felveheted az SS-t. Nos nagyjából ez után a pálya után fog megjelenni Delfino Plaza-ban egy fényes napsugár, ami egy pálya bejárata! (kb. a huszadik-huszonkettedik Shine Sprite begyűjtése után!)

07 - Shadow Mario in the Park: A szokásos Shadow Mario üldözés, most egy kicsit keményebb 30-35 találat után esik csak hasra, és hagyja maga mögött a Shine Sprite-ot.

08 – Roller Coaster Balloons: Végre megnyitotta kapuit, úgyhogy ismét hullámvasutazni fogunk, ám ezúttal egy kicsit nehezebb lesz a dolgunk. Az előtte álldogáló zöld ruhás fickóval kell beszélni, hogy felengedjenek rá. Ellenfelek nem lesznek ugyan, de három kör alatt kell kipukkasztanunk a rakétákkal a mind a húsz luftballont. Elsőre nem lesz könnyű...

09 – Gyűjtsd össze a száz arany érmét.

SIRENA BEACH

„Sziréna" Part egy elég rövidke pálya, már amennyire egy Mario pályát lehet rövidnek nevezni, és nagy része a Delfino Hotelben fog játszódni. Bejárata az egyik ház tetején van, meg kell etetni Yoshi-val a nagy ananászt a csőnyílásról. A naplemente gyönyörű a parton...

01 – The Manta Storm: Kövesd a nyilakat, így eljutsz a valahai szállodaigazgatóhoz, az építményt ugyanis elnyelte egy elektromos szutyok. Beszélj vele, aki beszámol egy hatalmas Manta támadásáról. Kár volt falra festeni az ördögöt, mert ekkor ismét megjelenik az árnyék rája, vastag szmötyi csíkot húzva maga után. Kezd el locsolni, látni fogod, ahogy a sérülésektől a Manta elkezd osztódni, kisebb darabokra esik szét. Addig locsold őket, míg minden nagyobb darab szét nem szakad. Ezt onnan fogod tudni, hogy amikor már nincsenek nagyok, az összes kicsi piros színűre változik, és neked támadnak. Csak az életerődre figyelj,

mert a festék és a ráják is ráznak! (A fákon és a bárpultok között van a legtöbb arany érme.) A Shine Sprite a középső szökőkúton fog megjelenni.

02 – The Hotel Lobby's Secret: Menj a hotel bejáratához, és beszélj az igazgatóval, aki ismét a segítségedet kéri, a hotelt ugyanis megszállták a szellemek! Odabent fröcsköld le a rózsaszín szellemeket, és az így keletkezett platformokon ugrálj fel egyre magasabbra, egészen a második emeletig (a lépcsők most még le vannak zárva). Innen már látni fogod a középső totemoszlop fejének szellem száját, amibe ugorj bele. Ügyesség pálya, méghozzá a köcsögebbik fajtából. A nehézséget nem is a leszakadó homokplatformok jelentik, hanem a fordulások, mivel a kamerát is fordítani kell Mario-val egyszerre. Egyébként van egy élet az egyik alsó dinnye kockában, és van egy alternatív homokút is élettel, de azt nekem sosem sikerült megcsinálnom. Utána már csak a fogaskeréken kell átevickélni a kis homoképítményhez, amiről átugorva ott is vagy a Shine-nál, csak az ellenfél le ne lökjön :)

03 – Mysterious Hotel Delfino: Ismét csak a hotelbe kell menned. Beszélj a tulajjal, hogy beengedjen. A célod a második emeleti fürdőben raboskodó Shine Sprite. Ehhez azonban kell egy Yoshi-t szerezned! A tojással még nincs is gond, itt van a recepció előtt, viszont ananász kell neki, ami nincs a hotel bárjában, máshonnan kell tehát szerezni. Menj a férfivécébe, ahol is az utolsó kabinba felfigyelhetsz arra, hogy folyik odafentről a víz. Ugorj fel, így az egyik első emeleti szoba fürdőjének kádjába kerülsz. Menj a túlsó szobába, és locsold meg a falon a szellemes képet. Egy Boo bújik belőle elő, most már átugorhatsz a képen a következő szobába. Itt találnod kell egy négyrészes forgóajtót. Addig locsold őket, míg mind a négy át nem fordul, kirakva egy szellemalakot, ekkor megnyílik a továbbvezető út. Itt most a rózsaszínű szellemeket kell lelocsolnod, és a platformokon felugrálnod. Odafent locsold meg a szekrényt, hogy megnyíljon a titkos átjáró. A következő szobában az eltérő színű parkettán seggelj, így egy olyan raktárba pottyansz, ahol a ládák tele vannak ananásszal. Vegyél magadhoz egyet, és távozz az ajtón, le a Yoshi-hoz. Miután kikelt, menj fel vele a második emeltre, találsz ott egy nyitott ajtót. Az ágyon rugózva ugorj fel a szellőzőcsatornákba. A járatok valóságos labirintust képeznek odafent, és sok helyen alvó szellemek torlaszolják el a továbbjutást, amiket csak Yoshi nyelvével tudsz szétütni. A repedt padlórészekre ráseggelve tudsz leesni a másodikra, de csak az egyik ilyen (jobb alsó sarokban van) visz a fürdőbe. Tájékozódj, seggelj, és már tiéd is a Shine Sprite.

04 – The Secret of Casino Delfino: Megint menj a Delfino hotelhez, beszélj a figurával az ajtóba. Yo! Megnyílt a kaszinó odabent, ezt a hallban a jobboldalt találod, beszélj az ajtónállóval, hogy beengedjenek. A kaszinóban a két szemközti nagy félkarú rabló a lényeges, amiket a kék platformokra állva a vízsugárral te is meg tudsz forgatni. A jobb oldalinál egyesével rakj ki három hetest. A bal oldalinál jó párszor locsolnod kell, mire véletlenül kijön ugyanez a felállás, ekkor megnyílik egy új játék középen a falnál, ahol a vízsugárral kell átforgatni a kérdőjeles négyzeteket. Ha mind kész a kirakott kép eltűnik, és megjelenik mögötte egy vízcső, ami egy ügyességi pályára visz. Itt leginkább csak arra kell figyelned, hogy a mozgó kockák le ne lökjenek, illetve össze ne préseljenek. Kb. a pálya felénél van egy könnyen megszerezhető élet, majd később lesz egy a forgó gerendán is. A vége a legszívatósabb, amikor az összevissza pörgő-forgó kockán kell talpon maradni, de utána már tényleg tiéd a Shine.

05 – King Boo Down Below: Furcsa dolgok történnek a kaszinóban, irány tehát a hotel, majd a játékterem. Kerüld ki a szellemeket, és seggelj a nagy ruletten a lila mezőre. Készülj, főellenség következik: a Boo Király. Először is állítsd meg a forgó platformokat oly módon, hogy a lila mezőkre seggelsz, utána locsold meg a szellemet, ilyenkor az a nyelvével megforgatja az állandóan magával cipelt félkarú rablót. Ez a következőket sorsolhatja ki: 3 kérdőjel, ekkor a legkülönfélébb ellenfelek támadhatnak rád. 3 arany érme: érméket szór feléd, ezzel tölthetsz az életerődön. Ha a gép úgy érzékeli, hogy fogytán a vized, flaskákat is szokott szórni. A nyerő az, ha három ananász jön ki, ekkor ugyanis egy csomó gyümölcsöt próbál meg hozzád vágni a Király. Minden adagban kell lennie egy-két pirospaprikának, ezt kell hozzávágnod, mire a Boo nyelve szinte kigyullad, és őrült módon elkezd nyomulni, ebben az állapotában sebezhető csak. Kapj fel gyorsan még egy bármilyen gyümölcsöt, és vágd hozzá. Ezt ismételd még meg kétszer, és már veheted is fel a következő Shine Sprite-ot.

06 – Scrubbing Sirena Beach: Amint látod, Sirena Beach-et ismét ellepte az elektromos szmötyi, segítened kell a helybélieknek megtisztítani a partot, és a hotel környékét. Erre mindössze három percet kapsz, de hidd el nem vészes. Kezd a parton, majd haladj egyre feljebb. Akár a vizes hordókat is használhatod (ha eldobod, és széttörnek igen nagy területet tisztítanak meg), plusz feladat, hogy a trutyiból kilocsolt négy fickót is meg kell tisztítnod (hogy csillogjanak). Ha elég profi vagy kevesebb, mint két perc alatt végezni fogsz a pályával. A csillagot attól a fazontól kapod, akitől a feladatot is, csak beszélj vele újra.

07 – Shadow Mario Checks in: A szokásos Shadow Mario üldözős pálya, akit ezúttal a Delfino Hotelben találsz. Megjelenése olyan riadalmat okozott, hogy az egész hotelt evakuálni kellett, pedig elég gyenge a fickó, nagyjából tizenöt találat után pofára esik. Arra azért vigyázz, hogy menekülés közben több szellem is Shadow Mario-nak álcázza magát.

08 – Red Coins in the Hotel: A Delfino Hotelben kell időre összeszedned a nyolc piros érmét. Hogy az 5 perces visszaszámlálás elinduljon, rá kell seggelned a hallban a piros kapcsolóra. Az első érme rögtön veled szembe lesz. Van egy a női mosdóban is. Utána menj át a férfiba, és ugorj fel, ahol a csőrepedés van, (szellemes képed öntözd meg) idefent lesz a harmadik. Ugorj egy szobával visszább a szellemes képen át, és az ágyon ugorj egy emelettel feljebb, a fürdőben van a negyedik. Az ötödik odakint van a második emelet karzatán. Menj a nyitott szobába, ahol a két gyerek üldögél az ágyon, ugorj fel a szellőzőbe, és menj abba sarokba, ahol hat sárga érme van. Itt seggelj rá a repedt részre, odalent locsold meg a szellemes plakátot, és ugorj át a hatodik piros érméért a következő szobába. Ugorj vissza, és megint seggelj az eltérő színű padlórészen. Most abban a raktárban vagy, ahol az ananászt vetted fel, de most van itt egy piros érme is. Menj ki az ajtó az első emelet karzatára, ahol az utolsó piros érme vár. A Shine odalent jelenik meg a hallban.

09 – Gyűjtsd össze a száz arany érmét.

NOKI BAY

A két delfin szobor előtt fog megjelenni egy gyönyörű, ragyogó napsugár. Állj alá, és nézz a napba (mint a 64-es Mario-ban).

01 – Uncork The Waterfall: Beszélj a kezdési platformon az öreggel, aki elpanaszolja, hogy valaki eltorlaszolta a nagy vízesésüket, ezért lett ilyen mérgező az öböl vize. Meg is mutatja, hogy hova kell felmenned, láthatod, amint egy hatalmas parafa dugóval van betömve a vízesés bejárata, és egy ágyús hód őrzi azt. Amerre az öreg mutatta, arra kell feljutnod. Először fel a nagy oszlopon. A mérlegek úgy működnek, ha a serpenyőjükbe állsz, és a túlsó korsóba vizet engedsz. A felfelé vezető úton az összes graffitit le kell mosnod a falakról, hogy megjelenjenek a továbbvezető utat jelentő platformok. Amennyiben feljutottál a hódhoz, tisztítsd meg a kis platformot, és amikor elkezd dobálni a bombákkal, fagyaszd le azokat és dobáld vissza hozzá. A harmadik találatnál az ágyú felrobban és a detonáció ereje elég ahhoz, hogy meglazítsa a dugót, és kitörjön a víz. Shine Sprite itt fog fent megjelenni.

02 – The Boss of Tricky Ruins: Beszélj a kis fickóval a kezdésnél, aki elmondja, hogy a nagypapája (aki egyben az öreg tanító is), odaát a parton vár rád. A vizet egyelőre még ne használd, mert egy rejtélyes okból kifolyólag még mindig piszkos és mérgező. Ugorj át a platformokon a halak között és beszélj az öreggel, aki megmutatja az ősi Noki Király sziklába rejtett Shine Sprite-ját. Most a falon található jeleket kell meglocsolnod, minek hatására a sziklában egy különleges vízszintes labirintus keletkezik. Falról falra kell egyre magasabbra ugrálnod, és siess, mert a labirintus időre be is záródik. Érdemes először alulról átnézni az útvesztőket és csak utána nekivágni. Összesen két ilyen labirintuson kell magadat felküzdeni, hogy aztán odafent ismét összemérd erődet Gooper Blooperrel! Lesz körülötte néhány kisebb polip is, először őket intézd el, hogy ne zavarjanak. Ismét két fordulóban kell kitépned a karjait, hogy aztán a lyukon, amin trónolt, leugorhass a Shine Sprite-ért.

03 – Red Coins in a Bottle: Az öreg rájött hogy mi szennyezi a vizet, de mielőtt még hagyná, hogy éles helyzetben alámerülj, egy tesztpályát kell teljesítened. Megkapod tőle a búvárfelszerelést, mely segítségével jóval tovább maradhatsz lent a víz alatt. Majd összekicsinyít és beledob a vizesüvegbe. A feladat mindössze annyi, hogy a nyolc piros érmét összeszedd. Kettő lent van a romoknál, a többi a vízben lebeg, kivéve egyet, amit odalentről a felemelkedő vízáramlattal tudsz csak felszedni. Bár jóval lassabban fogy a levegőd, mégis ügylej rá hogy meg ne fulladj (sárga érmékkel tudsz szinten tartani). A Shine is odalent a romoknál fog megjelenni.

04 – Eely-Mouth's Dentist: Na most már jöhet az öböl vizének valódi megtisztítása. Az introban láthatod az öreget, aki fent posztol a vízesésnél, juss fel hozzá, jól jön az unokája által kifeszített kötél (rövidítés). Az öreg elmondja, hogy egy hatalmas angolna jelent meg a víz alatti városban, és ő mérgezi a vizet. Miután megkaptad a búvárruhát, ugorj a vízesés sugarába, hogy az lenyomjon a víz alá. Odalent le kell süllyedni a pálya aljára, és amikor előbukkan a négyszemű hal, és kitátja a száját, a Hover Nozzle-lel kell kezdened megtisztítani a fogait! Vigyázz a levegődre, és arra, hogy nehogy magába szippantson. Ha az utolsó fogával is végeztél, a hal eltűnik a mélyben, és maga mögött hagy egy Shine Sprite-ot.

05 – Il Piantissimo's Surf Swim: Ismét a futógyerekkel kell megküzdened, aki odafent vár a szikla oldalában. Használd a kötelet, hogy feljuss hozzá. Amint eldördült a start jel, ne ugorj a vízbe, hanem ugorj át a másik platformra, ahol egy bokszkesztyű fog megütni, és a lendülettel szinte a fél pályát átrepülőd majd. Innentől kezdve már csak úsznod kell a zászlóig. Ezzel a megoldással akár 23 másodperc alatt is beérhetsz a célba. Beszélj a vesztessel, hogy megkapd a nyereményedet.

06 – The Shell's Secret: Az introban látható oszlop tetején lévő bazi nagy tengeri csiga házába kell bejutnod. A készítők elgondolása szerint az oszlop között kifeszített köteleken kell feljutnod, de te ne tedd ezt! Menj inkább arra, ahol a vízeséshez kell feljutni, ha elég magasan vagy át tudsz majd ugrani/hajtani annak az oszlopnak a tetejére, ami egy spirális vékony útban csúcsosodik ki. Innen egy kötélmászással átjutsz a második oszlopra, amiről ha jó az irányzékod, át tudod magad hajtani a csigaházhoz. Odabent szerintem a legszopatósabb ügyességi pálya vár! Nagyon sok helyen el lehet hibázni, főleg ott, ahol 45 fokos szögben kell a falakról ugrálni, meg a végén a pörgő platformoknál is. Szerencse, hogy van a pálya elején az egyik szög alatt egy élet. Hajrá…

07 – Hold it, Shadow Mario!: A világok hetedik pályái mindig Shadow Mario üldözésével telnek, most sincs ez másként. Arra próbál meg menekülni amerre a vízeséshez is feljuthatsz, és ha a legtetejére jutott, ismét leugrik a vízbe. Amúgy elég gynege10-12 találat után feladja.

08 – The Red Coin Fish: ez már csak egy jutalom pálya! Beszélj a kis fickóval kezdéskor, akitől ismét megkapod a búvárruhát, és megint küzd fel magad a vízeséshez, az öreghez. Beszélj vele, majd ugorj bele a vízesésbe. Odalent a víz alatti városban egy nagy érmékből összeállt hal a célpont. A testéből kell kilopkodni a nyolc piros érmét. Nehezítés, hogy hal csak időszakokra áll össze egyébként szétszóródnak a testét képező érmék. Figyelj a levegőre is. A Shine a pálya legalján jelenik majd meg.

09 – Gyűjtsd össze a száz arany érmét.

PIANTA VILLAGE

Bejárata a nagy Napérem szobor felett van, csak Rocket Nozzle-lel megközelíthető. Az utolsó pálya egy falu, ahol kipihenheti magát az ember egy kellemes forró fürdőben, és relaxálhat, ha úgy tartja kedve. Külön szerepe lesz a nappal és éjszaka váltakozásának. Mássz fel a középső óriás pálmafa tetejére, a kilátás elképesztő…

01 – Chain Chomplets Unchained: A faluban elszabadult néhány a Mario világokra jellemző „kutya". Jól be is vannak gőzölve, lángolnak, és az utakon forró szmötyit hagynak maguk után. Természetesen először le kell hűteni őket, majd elkapni és kihúzni a farkukat. Célozd be a falu közepén a kis tavat és a farkukat elengedve, lődd bele a kutyákat. Ha mindhárommal végeztél, az egyik gombán jelenik meg a soron következő SS.

02 – Il Piantissimo's Crazy Climb: Ismét meg kell küzdenünk a futógéppel, bár ez lesz az utolsó alkalom (?). Nagyon kemény lesz a pálya, mert már a negro is csal, azaz sima futás helyett hasalgat és csúszik is. Neked is állandóan ugrálnod és csúsznod kell, hogy lehagyhasd. A cél a pálya sarkában a bazi nagy pálmafa tetején van. Ha nem vagy előrébb a fa aljánál, mint a gyerek, inkább lépj ki, mert akkor már nem fogod tudni megverni.

03 – The Goopy Inferno: Az egész falut elöntötte a forró festékes lötty, és még a FLUDD-ot is elvette tőled Shadow Mario, amit a falu közepén elhelyezkedő egyik állványra tett. Először azt kell visszaszerezned. Kerüld meg a szélén a falut, és a túloldalán ugorj le a lejáraton. A rácsokon és a gombákon keresztül eljutsz majd egy feljárathoz, ami a falu egy olyan pontjára visz, ahol néhány foltban nincs festék. Ezeken tovább ugrálva feljuthatsz az emelvényre a FLUDD-ért. Ezzel a hátadon már át tudod magad hajtani a túlsó piros gomba tetejére, ahonnan, pedig már vissza tudod magad hajtani az arany gomba tetejére. Itt tisztítsd meg a falusi elöljárót, hogy megkapd a Shine Sprite-ot.

04 – Chain Chomp's Bath: Megint elszabadult egy „kutya" a faluban, csak most jóval nagyobb, mint az előzőek. Jobban mondva nem szabadult el, de eléggé be van gőzölve, úgyhogy őt is meg kell fürdetned. Elsőként vedd ki a szöget, ami a láncát rögzíti a földhöz. Hagyd, hogy szaladgáljon össze-vissza a pályán, te helyezkedj el a pálya azon részén, ahol a nagy gőzfürdő van, amikor a közeledbe ér, locsold meg a kutyát, hogy lehiggadjon, ekkor meg tudod ragadni a láncát, és be tudod húzni a medencébe, ahol a blöki arannyá változik, a tetejéről pedig fel tudod venni a SS-t.

05 – Secret of the Village Underside: Az utolsó ügyességi pálya következik. Először is nézd meg hogy a Yoshi tojásnak (híd végén van) milyen gyümölcs kell, és hozz neki egyet a fáról (az univerzális fán ugyanis mindenféle gyümölcs nő) Ess le valamelyik pálya alatti gombára a híd mellett, és addig ugrálj gombáról gombára, amíg valamelyik picire nem érkezel (élet van rajtuk). Innen már be kell tudnod céloznod azt a platformot, amin a sárgás zselészerű anyagot látod. Miután eltűntetted, ugorj le a nyíláson. Nagyon genya a pálya! Mindössze csak néhány kisebb platform található a levegőben, egymástól megközelíthetetlen messzeségben! A mindenfelé mászkáló Chuckster fickókat kell megkérned, hogy dobáljanak platformról platformra. A második fickót is kérd, meg hogy dobjon fel az életért. A nehézségét a pályának az adja, hogy ha nem jó szögben beszélsz velük, akkor biztos, hogy rossz szögben fognak elhajítani, és kiesel a nagy semmibe. A pálya közepén még egy csapat mozgáskövető ellenfél is megkeseríti majd az életedet. Figyeld a platformok széleit, a vonalakat a földön. Kellemes időtöltést…

06 – Piantas in Need: Néhány falubéli beleragad a forró festékpacákba, és neked kell őket kivakarnod a mocsokból. Összesen tíz embert kell megmentened három perc alatt. Nem nehéz csak arra figyelj, hogy az egyikből ketten is előugranak majd. A pubikat egyébként addig kell locsolni, amíg csillogni nem kezdenek. A Shine-t attól a palitól kapod meg, akitől a pálya elején a feladatot is kaptad.

07 – Shadow Mario Runs Wild: Shadow Mario utolsó alkalommal jól bekeményít. Nem elég, hogy kb. harminczor kell megöntözni, futás közben még egy tűzforró festékcsíkot is húz maga után. Nos ha ezzel és az összes többi pályával is kész vagy, Delfino Plaza-t elönti a víz, neked pedig követnek kell (mivel mást nem tudsz csinálni) Shadow Mario-t a Corona Mountain-be vezető barlang nyíláson keresztül. Azonban, ha egyszer kilépsz arról a pályáról, az árvíz már elvonult, és ismét be tudsz menni az összes pályára, úgyhogy következzen most az utolsó, úgynevezett sima Shine Sprite.

08 – Fluff Festival Coin Hunt: Yoo! Végre egy igazi Mario pálya, ahol be kell járnunk az egész pályát, és bizonyítanunk kell az ügyességünket! A feladat: összeszedni a piros érméket, amik őrizetlenül maradtak a faluban szétszórva, mivel mindenki a fesztivállal és a tánccal van elfoglalva. Kemény pálya, tényleg tetszett! Az első a híd túloldalán a nagy pálmafa levelének a szélén van. A második jobb oldalt a pálya szélén a nagy fűben. A harmadik a gyümölcsös fán lóg. A negyedik a nagy gőzmedence alján található. Ettől nem messze a nagy pálmafa tövében, darázsfészek alatt van az ötödik. A hatodikat a pálya túloldalán a láda halom aljáról tudod kiverni. A hetedikért a pálya alá kell menned a bejáratától jobbra lévő első lejáraton, és jöhetnek a trükkök. Át kell magad szállítanod a túloldalra, majd kis mászás után le kell esned a hintára. Billegtesd át magad a túloldalra és mássz fel a rács TETEJÉRE! Ugorj át a túloldalra, és a rácson végigszaladva tudod felvenni a hetediket. A gombákon tudsz visszajutni a faluba. Mielőtt az utolsónak nekiveselkedsz, töltsd fel a palackodat vízzel. A legeslegnagyobb középső pálmafa platformjain kezdj el visszaugrásokkal egyre feljebb mászni egészen addig, amíg rá nem akadsz a Turbo Nozzle-ra. Ha megvan, ugorj egy platformmal visszább, és pattanj rá a hintára. Lengesd be a hintát addig, hogy felrakjon egy felhőre (csak le ne csússz róla). Erről a felhőről lődd fel magad a következőre, majd onnan a pálmafalevelekre. A pálmafa tetején, egy építményen van az utolsó piros érme, amiért szintén fel kell lőnöd magad, de elég nehéz ráesni a kis platformra. Ha kész, menj ki annak a pálmalevélnek a szélére, ahol a sárga érméket látod, itt kapaszkodj fel egy „ejtőernyőre", hogy a szél segítségével átjuss a nagy felhőre, amin a Shine Sprite megjelent.

09 – Gyűjtsd össze a száz arany érmét.

Ebben a hónapban ennyit Mario új kalandjáról, gyűjtsétek be a Shine Sprite-okat, majd a száz arany érmét is a pályákon, ez garantáltan leköt majd a következő számig, amiben a fennmaradó Shine Sprite-okat, a titkos küldetéseket, a kétszáznegyven kék érme fellelési helyét és a Corona Mountain-ben jakuzzizó Bowser és Junior legyőzésének taktikáját olvashatjátok majd. Addig is jó szórakozást!

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu


DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING
CAPCOM
576 KONZOL


CAPCOM
576
KONZO



Miből vannak a kislányok?
PlayStation 2
PRIMAL
www.primalgame.com
PlayStation 2
A KÜLÖNÖS ÉLET, A BÁTOR ÉLET, A HARMADIK ÉLET

BREATH OF FIRE™ DRAGON QUARTER

Érdekes tendenciát vélek felfedezni az utóbbi időben az RPG játékok között. Míg más stílusokban egyre kevesebb újdonság felmutatására képesek a programozó cégek, addig az RPG-k között egyre több a néha már-már vad újítás. Elég, ha csak a múlt havi .Hack-re gondoltok, vagy ott van az ebben a számban bemutatott Xenosaga. Mind a két játékban olyan meglepő elemek vannak, melyek miatt feltétlen érdemes őket végigjátszani. Főleg a történet és annak felépítse az, mely egyedivé teszi őket. A játékmenet felújításával azonban még senki sem próbálkozott. Bevallom nem is gondoltam volna, hogy ebben bármi változás lehet egy RPG-t illetően. Nagy bátorság kell ugyanis ahhoz, hogy a játékmenethez nyúljanak a készítők, hisz könnyen melléfogás lehet belőle, elég egy óvatlan lépés. Az új Breath of Fire: Dragon Quarter ezért is volt számomra nagy meglepetés. Egy teljesen átlagos BOF játékra számítottam, és egy teljesen megújított stuffal találtam magam szemben! Ez mindenképpen nagy dolog, de persze felmerül a kérdés, hogy bele illik-e ez a megszokott, klasszikus BOF sorozatba. A válasz persze mindenkinél más lehet, én egyértelműen nem jelentem ki ezt!



A KEZDETEK

Ahhoz, hogy megértsétek miért is lepődtem meg az új BOF részen, ismernetek kell a sorozat előmenetelét és a hozzájuk fűződő viszonyomat. Nem tagadom, hogy a Breath of Fire hallatán mindig is vegyes gondolatok kezdenek keringeni a fejemben. A második epizódja ennek a sorozatnak meghatározó volt számomra, játék még soha nem gyakorolt ilyen közvetlen hatást az életemre, se előtte, se azóta. Emiatt és a többi gyengébb rész miatt, vegyes érzéseket vált ki belőlem a BOF felemlegetése. Egyszerre imádom és gyűlölöm a sorozatot. A sorozatot, melynek első része '93-ban jelent meg SNES-re. A Capcom által készített, a Final Fantasy-ra hasonlító, történetorientált RPG volt. Japánban és Amerikában jelent meg, utóbbi a SquareSoft fordításában. (Másfél éve a BOF1 kicsit kipofozva megérkezett GBA-ra is.) A folytatás két évvel később jelent meg, ugyancsak SNES-re. A történet az első részben megismert események folytatása volt és számtalan újítás frissítette a sztorit. Tulajdonképpen ezzel a játékkal kezdődött az RPG-s „pályafutásom". A BOF2-őt annyira megkedveltem, hogy mai szemmel már-már mániákusan rabja lettem. Pedig egy akkori színvonalon egy teljesen átlagos RPG volt, sőt az alatti, ha figyelembe veszem, hogy '95-ben érkezett az FFVI, a Chrono Trigger és – egy évvel korábban – a Secret of Mana. Ezekhez képest bizony nem volt nagy játék. De hát tudjátok, hogy van ez… Az embernek az ELSŐ mindig emlékezetes, azt soha nem felejtjük el – azt hiszem ezt bármire vonatkoztathatjuk! :)

Szóval imádtam a BOF2-őt (melyből úgyszintén készült GBA változat fél évvel ezelőtt), ám sajnáltam, hogy a történet nem volt rendesen lezárva. Teljesen befejezetlen volt, így logikusnak tűnt, hogy lesz harmadik rész. Lett is, de nem olyan, mint számítottam. '98-ban érkezett meg, immár PS1-re. Hiába vártam azonban, hogy folytassák az előző részt, egy teljesen új, totálisan átlagos sztorit találtak ki. Innentől kezdve a BOF felvette az FF által képviselt stílust, azaz a részek történetben nem folytatásai egymásnak, hanem egy-egy külön sztorit mutatnak be. Ezért nekem csalódás volt az anyag, igaz ha objektívan nézzük nem volt olyan szörnyű rossz.

Újabb két évet kellett várni a következő részre, mely megint csak PS1-re jött. Újra egy klasszikus, hosszú és szerintem nagyon kellemes játékot ismerhettünk meg a BOF4-ben. Bevallom, ez a rész meglepően jó játék volt (nem számítottam, arra hogy ilyen szupi lesz), talán a legjobb a második rész óta. Több szálon futó izgalmas történet, és jó harci rendszer jellemezte, mindez szép rajzolt 2D-s grafikával.

ÉS A JELEN

Ehhez képest volt nagy meglepetés a BOF sorozat új része, a Dragon Quarter. Egy teljesen más irányvonalat követ, megújult külsővel és belsővel. Szinte teljesen szakítottak az eddig bevett klasszikus formákkal, ami ugyan felettébb dicséretes, de azért legalább annyira sajnálatos is. Talán éppen ezért nem BOF5 lett a cím, hanem DQ. Nézzük pontról-pontra, mi változott.

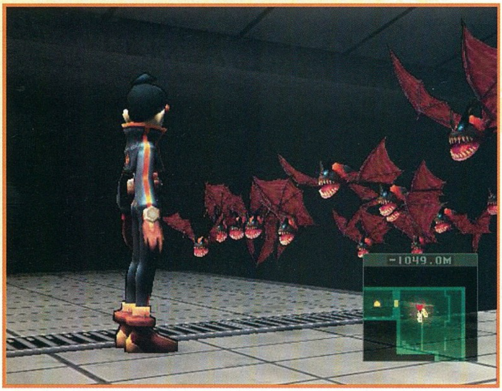
Ami először szemet szúr mindenkinek, az bizonyára a külső lesz. A grafika immár teljes 3D-ben pompázik. Ezzel egy újabb nagy ívű sorozat került át 2D-ből 3D-be. Ezt egy kicsit sajnálom, hisz én inkább a 2D híve vagyok. De hát haladni kell a korral, és bizony a BOF: DQ halad is, nem is akárhogy! Ha már 3D, akkor a manapság legdivatosabb megvalósítást választották a Capcomnál, méghozzá a cel-shaded technikát. Nem is akármilyen látványt értek el ezáltal! Már az intron is látszik, mely tényleg gyönyörű.

Maga a játék grafikája rendkívül látványos, mintha egy 3D-s rajzfilmet néznénk. Ez némileg kárpótol az elveszett 2D-ért. A cel-shadinget használó anyagok közül azt hiszem talán a BOF:DQ lett az eddigi legszebb, legalábbis PS2-őn!

Egyébként az anyagra jellemző, hogy sokkal sötétebb, vészjóslóbb külalakja van, mint az eddigi BOF részeknek. Nyoma sincs a pozitív, boldogan kavargó színpompának, minden sötét tónusú. Mondjuk ez sem véletlen, elég ha megvizsgáljuk a történetet, választ kapunk a miértre.

EGYNEGYED SÁRKÁNY

A BOF4 megérkezése után egyértelműen kikerekedett néhány a BOF sorozatra jellemező közös vonás. Ilyen, hogy a főhős neve mindig Ryu (jelentése sárkány), akinek általában mindig kék haja van és mindig egy sárkányharcos szerepét tölti be. Ugyancsak mindegyik részben feltűnik egy Nina nevű karakter, két formás szárnyacskával a hátán – az is közös, hogy Nina mindig Windia hercegnője. Kialakult egy kép a BOF sorozatról, mely valahogy így foglalható össze: egy klasszikus felépítésű RPG sorozat, mely ugyan soha nem volt forradalmi, de mindig jó, biztos szórakozást nyújtott.







A SZTORI

Egy ismeretlen világban járunk egy távoli helyen. Az emberiség ebben a világban egy régi katasztrófa miatt a föld alá menekült, és azóta is ott éli az életét. A föld alatt óriási városok épültek, melyeket hatalmas barlangrendszerek kötnek össze. Az emberek élete azonban így sem biztonságos, mivel egy veszélyes faj, a Genics terrorizálja a lakosokat. Ellenük épült ki egy biztonsági szervezet, valamiféle fejvadász alakulat, akik a Genics-ek megfékezésével foglakoznak. A főhős ezúttal is egy Ryu nevű srác, aki egy ilyen fejvadász. Egy napon főnökétől, Zenontól azt a megbízást kapja, hogy barátjával Bosch-sal induljon el egy helyre, mivel ott veszélyes Genics tevékenység folyik. Ryu még nem tudja, hogy ez az út nem olyan lesz, mint a többi. Nem tudja, hogy óriási erő birtokosa. Övé a sárkányok ősi titokzatos ereje, melynek tulajdonosa át tud változni sárkánnyá, azaz rettenthetetlen harcossá. Az ősi legendák szerint az emberiség egy napon újra feljut a felszínre, és nem kell örökké a katakombák mélyén élnie. Lehet, hogy ehhez Ryu lesz a kulcs? És egyáltalán, hogy került az emberiség a föld alá? Ki az a rejtélyes Odjn nevű sárkány, aki Ryu patrónusa lesz? Kérdések melyre csak egy módon lehet megtudni a választ! Végig kell játszani a BOF: DQ-t!

Szemmel látható, hogy a sztori igen érdekes, igaz teljesen eltér az eddig megszokott BOF sztoriktól, legalábbis, ami a hangulatot illeti. A föld alatti lét által keltett bezártá gérzet nagyszerűen lejön. Kicsit depressziós hangulatot áraszt, de pont ez a jó benne. Nagyon tetszett például, hogy a játék állandóan tájékoztatást ad, arról hány méterre vagy a felszíntől. Ahogy haladsz előre a történetben, láthatod, ahogyan közeledsz a vége, azaz a felszín felé. Mindez nem maradt hatás nélkül a játékmenetre sem. Hisz a bezártság miatt kicsit nehezebb közlekedni a helyszínek között. Egyébként a történet, ha jó alaposan megvizsgáljuk, azért emlékeztet a jól bevált BOF-es sztorikra. Újra itt van Ryu, a sárkányhős, és megint feltűnik Nina is.

ÚTBAN A FELSZÍN FELÉ

A külalak és a sztori megújítása csak apróság a játékmenetben a és a harci rendszerben bekövetkezett változásokhoz képest. Előbbi miatt nyugodtan nevezhetjük akár merésznek is a BOF: DQ-t. Alapjaiban ugyan követi az átlagos RPG-k által kitaposott ösvényt, de mindezt olyan fogásokkal és ötletekkel bővítette, melyek teljesen egyedivé teszik ezt a játékot. Hogy néz ki egy klasszikus RPG? Mész előre a történetben, folyamatosan harcolsz, fejlesztesz, néha főellenségekkel is szembe kerülsz. Egy dolgot nem tehetsz meg. Nem veszíthetsz el egyetlen csatát sem, kivétel ez alól, ahol ezt a történet megkívánja. Viszont ha egy átlagos főellenségtől, netán szörnytől vereséget szenvedsz, az egyenes út a Game Over képernyőre. De vajon mi történik egy RPG történetében, ha egy csatában a „rossz" győz? Hogyan megy tovább a történet? Nos a BOF: DQ-ban harcok közben nincs „hagyományos" halálozás! Ha egy főellenség megöl, akkor folytathatod a történetet, arról a helyről, ahonnan utoljára mentettél. „Jó, ez mind szép, de ez minden RPG-ben így van, mi ebben az új?" – kérdezhetné jogosan a kíváncsi olvasó. Nos, az új az, hogy a vereségre reagál a történet is! Azaz, ha kikapsz egy kulcsfontosságú helyen, a sztori átalakulhat, olyan részeket láthatsz, melyeket amúgy nem! Sőt, a teljes sztori felderítéséhez többször végig kell menni az anyagon, és több helyen direkt érdemes elveszíteni egy-két harcot!

A játék jelöli azokat a videókat és átvezető jeleneteket, melyek halálozások és abból történő újrakezdések miatt jöttek elő. Ezeknél a videóknál az egyik sarokban a SOL feliratot láthatod – a történetben rengeteg ilyen SOL film van, mindegyiket csak úgy lehet előhozni, ha legalább háromszor végigmész a BOF: DQ-n. A SOL elnevezés egyébként ennek az egész rendszernek a neve. Illúzióid azonban ne legyenek, vereség nem azt jelenti, hogy a főellenséggel, ami legyűrt, nem kell újra megküzdened. Nem! Minden ellenfelet meg kell ölnöd, meghozzá mindig ugyanazon a helyen, ahol elhaláloztál, de hogy ezt mikor teszed, az rajtad áll. Persze végtelenségig nem lehet húzni egy-egy ellenfél eltakarítását, hisz a szörnyek a történet előrehaladtával erősödnek. Ha meghalsz egy ütközetben bejön egy képernyő, ahol választhatsz, mit teszel. Folytatod a kalandot a legutolsó mentőhelytől, folytatod a küzdelmet a játék elejétől (ha sok SOL videót akarsz látni, akkor ezt érdemes választani), esetleg inkább végleg feladod. Utóbbi sem véletlenül került be a játékba, de erről mindjárt. Ha újrakezded a dolgot az utolsó mentőhelytől (vagy teljesen az elejétől), akkor számítanod kell egy-két büntetésre is. Megfeleződik a pénzed, elvesznek a begyűjtött tárgyaid, megfeleződik az összeszedett Party XP, eltűnnek a kifejlesztett Skills-ek, stb.

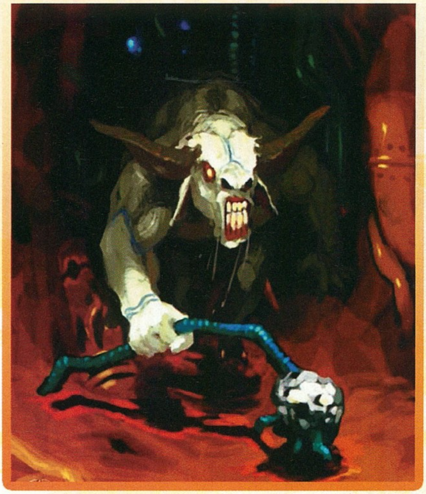
Ez elég rosszul hangzik, ugyanakkor fontos apróság, hogy tudsz a játékban tárgyakat (fegyverek, cuccok) tárolni. Ha eltárolsz valami, akkor az nem veszhet el! Így a veszélyes főnökök előtt minden felesleget pakolj le, és próbálj mentéssel úgy kialakítani néhány file-t, melyekből újrakezdheted a játékot. Egyébként az Item menüben a helyed igen szűkre szabott, tehát amúgy is szükséged lesz némi helyre. Ezzel a tárolási módszerrel lehet trükközni is, ha mondjuk sok gyógyítást akarsz az elején. Elég csak menteni, lepakolni az 5 gyógyításodat, aztán meghalni. Mikor újrakezded a mentett állásból, megint kapsz 5 gyógyítást, de megmarad, amit elraktároztál. Így akár egész sok gyógyítást is gyűjthetsz, persze mindezt csak az első végigjátszásnál érdemes megcsinálni, amikor még kevés a pénzed és csak tanulod a harcot, azaz kell a sok gyógyszer.



Nem lehet, illetve nem érdemes azonban végtelenségig újrakezdeni egy-egy keményebb küzdelmet, és nem csak azért, mert erősödnek az ellenfelek. Van ugyanis egy csavar a játékmenetben, mely meghatározza minden lépésünket. Ezt D-Counter-nek hívják, mely tulajdonképpen egy számláló. Mint említettem a történetnél, Ryu egy sárkányharcos. Így majd át tud változni sárkánnyá, illetve használhat különböző, ezzel kapcsolatos speciális mozgásokat – az elején még nem, csak egy kicsit később. Ha Ryu-val, átváltozol sárkánnyá, vagy akárcsak egy, a sárkány mivoltához kapcsolódó támadást is használsz, esetleg alkalmazod a D-Dash (Ryu begyorsul tőle), az növeli a D-Countert. Na már most, ha D-Counter eléri a maximumot, Ryu meghal, de VÉGLEG! Mindezt az-









zal toldották meg, hogy a D-Countert nem lehet csökkenteni! Ráadásul, ha használod a SOL-t, azaz újra kezded a játékot akár az utolsó mentett állásból, akár az elejéről, a D-Counter marad annyi, amennyi a halálod pillanatában volt!

Tegyük fel egy veszélyes főellenség ellen küzdesz, és olyan támadásokkal operálsz, melyek növelik a D-Countert. Ha meghalsz, és SOL-lal újra kezded a játékot. A főellenséget megint le kell győzni, de most már erősebb lesz, és a D-Counter értéke is megmaradt. Ez bizony néha magában rejti a 22-es csapdájának lehetőségét. Hisz egyes főellenségek legyőzéséhez nem nélkülözhető Ryu ereje. Igen ám, de mi van akkor, ha túl sokszor használod a sárkány átváltozást? Lehet, hogy a D-Counter úgy megnő, hogy később a keményebb főellenségeknél, ahol kellene, de már nem tudod használni, mert különben meghalsz! Így előállhat az a faramuci helyzet, hogy képtelen leszel folytatni tovább a történetet, és lehet, hogy az egész játékot újra kell kezdened és nem a SOL-ból, hanem New Game-ből! Ezért is érdemes a mentésnél törekedni arra, hogy legyen mindig egy biztonsági állás, melyből folytatni tudod az akciót.

Ez a rendszer a SOL-lal együtt kettős. Igazi újítás és ötletes is, de bizony el is riaszthat sokakat a játéktól. Hisz egy játéknál inkább szórakozni, mint szorongani akarunk. Bizony a BOF: DQ-nál sokszor az utóbbi érvényesül, hisz soha nem tudhatjuk, hogy egy helyen használjuk-e Ryu támadásait, és akkor azzal jót teszünk-e, vagy sem. Nekem bevallom nem tetszett ez a dolog. Valahogy úgy éreztem, hogy behatárolták és meghatározták, hogy mit tehetek és mit nem. Egy RPG-nél pedig szabadságot kell adni a játékosnak, hogy azt tehesse, amit szeretne. Idegesített, hogy állandóan azt kellett figyelnem, hogy akkor most növelhetem a D-Countert vagy sem. Elhiszem, hogy így feldobták a történetet és a játékmenetet, de az élvezhetőségét az anyagnak úgy érzem lerontották. Mindez az elcseszett mentési rendszerrel együtt bizony borzasztó tud lenni.

Tudniillik a menteni sem lehet akárhol akármennyit, csak ha van egy Save Token nevű cuccod. Ilyet azonban nem könnyű szerezni. Jó hogy van Soft Save, mely betöltés után elveszik (és ki kell hozzá lépni a játékból), de kérem szépen micsoda ökörség ez? Egyszer 4 órán keresztül nyomtam a játékot, és bizony már szívesen abbahagytam volna, mert más dolgom is akadt, de nem tehettem, mert nem volt nálam Save Token. Mentem tovább, mígnem egy főellenségbe botlottam. Kinyírt! SOL-lal ugyan újrakezdhettem volna, de azt mondtam, hogy nem! Utálom ugyanis, amikor a mentéssel szórakoznak az elmés készítők. Én elhiszem, hogy a SOL rendszert agyonvágná, ha bárhol bármikor lehetne menteni, de könyörgöm, arra is gondolni kellett volna mi van azokkal, akik esetleg abba akarják hagyni a stuffot, vagy egy főellenség előtt szeretnének menteni. A kilépéses mentés ugyan kis mértékben gyógyír erre, de rendes mentés sokkal jobb lett volna, Save érme nélkül.

Azt vettem észre, hogy a mentés, a SOL és D-Counter miatt, tulajdonképpen a látszat ellenére, a BOF: DQ egy nagyon elvont, valószínűleg sokak számára kibírhatatlan játék lesz. Ez tényleg így van – első pillantásra egy átlagos RPG-nek tűnik, de aztán pár óra játék után kiderül, hogy nem erről van szó. Nekem mindenesetre nagyon nem jött be az dolog, de ez ebben az esetben felettébb szubjektív meglátás. Magyarul, a játék ugyan jó, de nekem nem tetszik! (Na ezt adjátok össze... :)

SÁRKÁNYHARCOS

A másik dolog, ami teljesen megváltozott, a harci rendszer. Az eddigi részekben megszokott megoldások immár a múlt ködébe vesztek. A régi rendszert felváltotta a Xenogears/Xenosaga-re, illetve a Grandiára jellemző rendszer. Kár érte. Félre értés ne essék, imádom a Xeno harci rendszerét, de egy BOF játéknál inkább a klasszikus, bevált harcot láttam volna szívesen. Mert ha Xeno típusú harcot akarok, akkor azzal játszom, de nem a BOF-fal.

No mindegy, lássuk, hogyan is működik. Nincs véletlen összecsapás, az ellenfelek ott mászkálnak a terepen. Mivel felettébb harciasak nem szabad hagyni, hogy neked menjenek. Ekkor ugyanis a csatát egy kör hátrányból kezded. Igyekezni kell, hogy mögéjük kerülj, és aztán az X-szel rájuk suhints egyet – a terepen ugyanis az X-szel tudsz egyet ütni/rúgni, attól függően, ki áll legelöl. Ha sikerül ilyen módon egy szörnyet meglepni, akkor a küzdelemben te fogsz előnyösebb helyzetből kezdeni, pontosabban egy kör előnyöd lesz! Ha egy ellenség neked ront (olyankor hiába suhintasz vagy rúgsz felé, nem ér semmit), azt ki is lehet védeni. Vigyél magaddal húst vagy dinamitot – az L1/R1-el válthatsz közöttük. Az előbbi elhajításával (Négyzet) elcsalhatod, az utóbbival megölheted az ellenfelet. Amíg valaki lakmározik a húsból, te menj mögé és üss rá egyet.

Ideje rátérni a harcra. A küzdelem körönként zajlik, ám ezúttal teljesen más mederben, mint azt eddig megszokhattad a BOF játékoknál. A karakterek sorban jönnek. Amikor léphetsz valakivel, megjelenik körülötte egy zöld kör. Ez jelzi, hogy milyen távolságra tud elmenni. Támadni akkor lehet, ha egy ellenfél megfelelő közelségbe kerül, azaz sötétből világosabb színűvé válik a képernyőn. A legfontosabb, hogy minden embered rendelkezik úgynevezett AP ponttal. Ennek mennyiségét a HP alatt láthatod, egy AP felirat és csík jelzi. A képernyőn történő bármilyen mozgás, támadás, szinte minden AP-ba kerül. Ha akárcsak egy kicsit is megmozdulsz, akkor az AP csökkeni fog. A támadásaid is ettől függnek. A joy-on látható három gombbal tudsz akcióba lendülni, konkrétabban a Négyzettel, Körrel és az X-szel. Mind a három más-más erősségű támadás. Értelemszerűen az erősebbek több, a gyengébbek kevesebb AP-t vesznek le. Mind-













egyik támadásnak két mozgásból kell állnia (pld. Kör+X, Négyzet+Kör stb), viszont miután használtad, addig kombózhatod az ellenfelet, ameddig maradt AP-d, csak nyomogasd a megfelelő gombot, amit a játék kiír a képernyő alján. Itemet szabadon használhatsz (AP fogyás nélkül), ám a varázslatokhoz már kell AP. Mikor elfogyott az AP-d egy körben, akkor nyomj Háromszöget és az End Turnnel véget vethetsz a körnek, majd jön az ellenfél.

Ügyelj arra, ki halad a csapatod élén. Az R2/L2-vel tudsz váltani embert, hogy ki legyen a csapat vezetője. Ez azért fontos, mert ő fog kezdeni harcban. Mivel Ryu dög lassú, ezért nem érdemes az élen vinni, inkább Bosch-t (vagy valaki mást) tedd meg vezetőnek. Ez különösen akkor fontos, amikor elcsalogatsz egy ellenfelet, és hátulról megrúgod vagy ütöd, azaz te kezdesz a harcban. Igyekezz minél előbb elintézni az ellenfeleket! A gyorsaságon sok múlik, mivel a hamar befejezett csatákért több úgynevezett Party XP pontot kapsz. Ebből a pontból tudod fejleszteni az embereidet. Ugyan kapsz „hagyományos" tapasztalati pontokat is, de jelentős a Party XP is, főleg a későbbiek szempontjából. Tulajdonképpen Party XP-pel is szintet tudsz lépni, csak állj rá a menüben a Party opcióra, majd ott az Add XP feliratra. Nagyon fontosak a BOF: DQ-ban a Skillek. Ezek tulajdonképpen a fentebb említett kombók azaz ütéssorozatok. Folyamatosan fejlődnek ki, majd ezután a Skills menüben tudod őket rendezni, illetve a gombokra felhelyezni. Egy támadást csak akkor tudsz feltenni, ha van üres, használható blokkod. Új Skillek elsősorban szintlépésekkel fognak kifejlődni. Skilleket egyébként ellenfelektől is meg tudsz tanulni. Ez trükkös dolog. Ha mondjuk Ryu-val akarsz valamit megtanulni, akkor tedd őt a csapat élére és támadd vele azt az ellenfelet, amelyiktől egy mozgást meg akarsz szerezni. Ha szerencsés vagy Ryu (vagy akárki más) megtanulja a támadást, varázslatot vagy a Countert. Akad még egy harmadik módszer is Skillek elsajátítására. Találsz majd menet közben olyan cuccokat, melyek Skilleket tanítanak meg embereidnek, pld. a Steal. Ezeket (általában) ha használod, az egész csapat megtanulja őket. Csak akkor süsd el tehát ezeket, amikor teljessé válik a csapat, mert akkor mindenki elsajátítja őket.

Minden karakterednek lesznek előnyös és hátrányos tulajdonságai. Nincs olyan rettentő sok szereplő, ha jól tudom olyan négy körül lehetnek. Kárpótlásul változatos mindegyik, ugyanis harci kapacitásuk nagymértékben differenciált. Ryu erős, gyorsan fejlődik, ám lassú, és ugye vigyázni kell a D-Counter miatt is. (Egyébként a D-Countert csak az ő mozgásai képesek növelni, a többieké nem!) Bosch nagyon gyors, erős is, viszont lassan fejlődik. Érdemes a csapat élére tenni. Nina fizikailag nem túl erős, ám varázslatai értékessé, sőt nélkülözhetetlenné teszik. Lin teljesen értelmetlennek tűnik először, ám ha felerősíted és Ninával együtt ügyesen használod, rendkívüli módon hasznodra válik majd!

A csatákkal kapcsolatba észrevettem egy a Grandiára jellemző dolgot. Nevezetesen azt, hogy általában az egész játék hosszú bolyongásokkal és harcokkal teli labirintus felfedezésből, és átvezető filmekből áll. Ezek váltják egymást, persze ahogy haladsz előre, előbbiből egyre több, utóbbiból kevesebb lesz. Ez így nem túl változatos. Nem kedvelem ezt a fajta játékmenetet, mert monotonná és kiszámíthatóvá teszi a programokat. Teljesen ellentéte ez mondjuk a Xenosaga-nek, mert itt a hangsúly nem annyira a történeten, mint inkább a harcokon van. Ezeket a labirintusos, órákig tartó részeket lerövidítettem volna, mert egyhangú lesz tőlük a játék. Egy progi ne attól legyen hosszú, hogy órákig keresgetem a kijáratot a labirintusokban!

Ha már a harcokról és a labirintusokról esett szó, megemlíteném a Danger Room nevű szobákat. Ezeken a helyeken, hogy tovább menj, ki kell nyírni az összes szörnyet, különben nem nyílnak ki a szobák. Találsz majd kulcsokat is, ezekkel mindig az aktuális szinten (tehát ahol találtad) nyithatsz ki ládákat.

Nem kapcsolódik szorosan a harchoz, de meg kell említenem, az úgynevezett, D-Ratio-t is, mely titkos ajtók kinyitásához kell, tehát vigyázzatok, ne növeljétek!



AZ ÉREM KÉT OLDALA

Mindig nehéz úgy értékelni egy játékot, amikor szubjektíven az nem tetszik a tesztelőnek, de attól még jónak tűnik. Most ilyen helyzetben vagyok. A BOF: DQ egy értékes darabja az egyre hatalmasabbá váló RPG palettának, így aki egy igazán egyedi és sajátságos játékra vágyik, az nyugodtan mehet a boltba. Viszont a probléma nem is a sajátságosságból ered. A BOF elvesztette teljesen azt a klasszikus irányvonalát, mely eddig jellemző volt rá. Egy újabb sorozat, mely egyre kevésbé hasonlít a régi SNES-es részekre. Az egyre elvontabbá váló RPG stílusban jól jött volna egy biztos pont, mely még tartotta volna a régi klasszikus játékmenetet, történetet, harci rendszert. A minden áron való újítás azért nem jó, mert összerombolja a sorozatról kialakult képet. Nem kell mindenképpen a Final Fantasy-t utánozni, azaz erőszakosan a megújításra törekedni. Ha túl sok elvont alkotás jön egy gépre, akkor az ember elkezdi szomjazni a régi klasszikus dolgokat. A D-Counterről, a mentésről elmondtam a véleményemet. Nagy ötlet mindegyik, akinek megtetszett, az bizonyára élvezni is fogja, de én nehezen bírtam elviselni. A grafika, ahogy már mondtam cel-shaded, nagyon szép.

Lássuk miről nem volt még szó? Az audioról. A zenék fülbemászóak, azaz szívesen dúdolgatja az ember. Mindenhol a megfelelő hangulatos számokat választották az alkotók. Ellenben a hangokkal baj van. Előjött ugyanis a régi vesszőparipám, azaz nincsen szinkron! Ez bizony súlyos probléma, manapság egy DVD-re írt RPG-ben igenis legyen hangjuk a szereplőknek. Ennek hiányában sokat veszít a hangulatából az anyag. A hangulattal ezt leszámítva nincs probléma, ahogy azt már megírtam fentebb. A bezártság érzet és a színek, valamint a megfelelő zenék alkalmazásával, nagyszerű hatást értek el. A tartalmasságával sincs nincs baj. Már a SOL nélkül sem lenne rövid az anyag, így viszont egyenesen megahosszú. Ahogy mondtam nem elég végigjátszani egyszer, a történet elég élvezetes ahhoz, hogy az ember többször is nekiálljon. A SOL videók pedig tényleg nagyon érdekesek, és ötletesek is. Titkokból sincs hiány, az RPG megszállottak bizonyára izgalomba jönnek, ha elmondom, hogy egy 50 emeletből álló épületet is fel lehet fedezni benne, csak úgy bonuszként!



A végső kérdés pedig az lehetne: érdemes-e megszerezni? Ez attól függ, mire számítasz, mit szeretnél. Ha egy hagyományos BOF stuffot, akkor inkább a negyedik részt ajánlom, ugyanis oly mértékben tér el a DQ az eddigi BOF szisztémától, hogy azt nehéz megszokni. Viszont ha nem ismerted eddig még a sorozatot, és egy tényleg egyedi, valamint kicsit merész RPG-re vágysz, sok érdekességgel, átlagnál nehezebb kiadásban, akkor ez lesz a te játékod! Nyugodtan megszerezheted, ne zavarjon az én szubjektív szkeptikusságom, mely abból ered, hogy lassan már nem marad meg egy klasszikus sorozat sem, mely a régi SNES-es értékeket képviselné. Vagy lehet, hogy én vagyok túl konzervatív és elfogult a BOF-el szemben? Valószínű, hogy ez a baj!

Veres Miki
veresmiki@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Azzal, hogy elárulom, nekem a FFVII volt az utolsó RPG-m, kiderül: mostanában nem vagyok benne a témában. Érdekes módon viszont, pont azok a dolgok tetszettek meg ebben az új BOF stuffban, amik a Mikit lehúzták! Egészen rágerjedtem a programra, mert a teszt alapján „újdonság" szaga van az anyagnak, sőt, egy kis „elvont" hangulatot is gyanítok, amit igencsak értékelni szoktam a játékokban. Úgyhogy én nekiesem! :)

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (239KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ sol videók, többször végigjátszható
✕ d-counter, elvesztette régi klasszikus, snes-es mivoltát

7.5 pont





EGY LEGENDA NYOMÁBAN(?)



Ami nekünk a „Nagy Alföldi Pusztaság”, az az amerikaiaknak a 66-os főút. A leghírhedtebb nemzeti legendák helyszíne, számos film, zenemű és egyéb műalkotás ihletője. Az Egyesült Államok nagy mesekönyve, a régi vadnyugat 20. századi megfelelője, ahol lovak helyett motorok és kamionok nyergében szelik át az országot a kor nagy kalandorai.

Maga az út Chicagótól Los Angelesig tart, vagyis szó szerint átszeli a kontinenst kelet-nyugati irányban. Nyolc államon halad keresztül, több mint 2400 mérföld hosszan (több mint 3800 kilométer) és gyakorlatilag az ország minden jellegzetességét megmutatja a rajta végigutazóknak.

Jól szolgálta hazáját a Második Világháború alatt és után, amikor katonákat, utánpótlást és kitelepült európaiakat juttatott el egyik oldalról a másikra. A háború után vált igazán fontossá, amikor sok család telepedett le a közelében, hogy saját vállalkozásba kezdjen. Benzinkutak és motelek ezrei nyíltak az út mentén, hogy kiszolgálják az arra utazók egyre népesedő tömegét. Természetesen ezzel egy időben a bűnözés is kifizetődővé vált, és egyre több országúti rabló élt meg belőle. Ez csak romantikusabbá és titokzatosabbá tette magát a mítoszt, aminek hatására még többen indultak útnak, hogy saját bőrükön tapasztalják meg

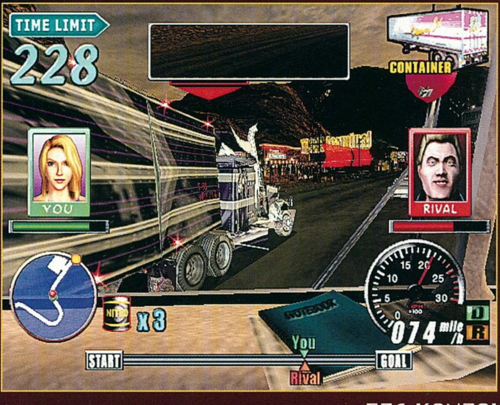


a legendákból ismert érzést és izgalmat. Sokan meg is tapasztalták, és az életükkel fizettek érte, másoknak csal egy tartalmas utazás volt, de olyan nem volt, aki közömbösen gondolt volna vissza az élményekre.

1956-ban az Interstate Highway megszületésével a Route 66 gyakorlatilag vágóhídra került. Az új útvonal rövidebb és hatékonyabb volt, valamint mellőzött minden romantikus kerülőt, ami a 66-os út igazi savaborsa volt. Szép lassan a vérkeringésből kivágott városok kiürültek, a forgalom nullára csökkent, és mára már csak pár nosztalgikus lélek vág neki az eredeti útvonalnak. De ők sem nagyon találnak mást, mint kihalt sivatagot és pár épphogy működő benzinkutat. Különböző szervezetek alakultak, hogy megvédjék, illetve újjáélesszék a legendát és magát az utat. Régi fényképek alapján sokan elindulnak megkeresni a képeken látható épületeket, táblákat, de jó, ha a felét megtalálják. Ami nem hullott szét a sivatagi szelek által, azt lebontották valamilyen céllal, de nagy részük helyére semmit nem építettek.

És a vicc az egészben az, hogy most, a tulajdonképpen már fél évszázada halott országút népszerűbb, mint valaha. Persze most kicsit másképp, mint fénykorában, most inkább turisták és az egykori kalandorok zarándokhelye, de az egyértelmű, hogy Amerika szerves része, elpusztíthatatlan és büszke jelképe az ország egyik különleges történelmi korszakának.

Mai napig jól mutat az ismert embléma egy terméken, és ezt többnyire ki is használja, aki tudja. Így tett a SEGA is. Csináltak egy sima, laza kamionos játékot, és pár dollár kedvéért rányomták a dobozra a plecsnit. Az ötlet jó – de milyen a megvalósítás?



ISMERŐS LÁTVÁNY

Nem olyan rég teszteltem egy nagyon hasonló kamionos játékot, így rendkívüli módon vágom a témát. :) Bár sokra nem megyek vele, mivel itt minden teljesen más indíttatásból és teljesen más módon készült el. A King Of Route 66 egy „kő" arcade játék, bármelyik igényes játékterem büszkesége lehetne. A készítéskor a valóságot szándékosan kizárták a szempontok sorából, és kizárólag a szórakoztatás célja vezérelte a fejlesztőket.

A játék ilyen is lett, színes, pörgős, kapkodós őrület, épp csak a százasokat nem kell a gépbe dobálni, hogy játékteremben érezze magát az ember. Persze a SEGA soha nem a szimulátorairól és dramatikus kalandjátékairól volt híres.

Kicsit kevésnek találom a két nézetet, ugyanis külső nézetből nehezebb az irányítás, belsőből meg általában nem sokat látni. Mondjuk meg lehet szokni, és egy idő után nem okoz problémát, de az elöd (18 Wheeler) „közeli külső" nézete gyakran jó szolgálatot tett.

A következőkben megismerkedhetünk a különböző játékmódokkal.

KING OF ROUTE 66

A feladat egyszerű: Chicagótól Los Angelesig tisztítsuk meg az utat a gonosz Tornado szállítmányozási cég gonosz, gátlástalan alkalmazottaitól, miközben ezt-azt eljuttatunk A pontból B pontba. Maga az utazás apró alküldetésekből áll. Általában először be kell bizonyítanunk, hogy alkalmasak vagyunk a munkára, vagyis adott idő alatt el kell jutnunk a helyszínre. Utána többnyire óvatosan be kell gurulni a trailer alá, majd jön maga a lényeg, verseny egy Tornado sofőr ellen.



Ez nem könnyű feladat, mivel a Tornado-k nagyon gyorsak, és emellett úgy tudnak manőverezni, mint ezen a bolygón senki más. Arról nem is beszélve, hogy agresszívan lökdösődnek, illetve különböző rombolásra alkalmas eszközöket szórnak elénk az útra. Még szerencse, hogy rendelkezésünkre áll a nitro injektor ereje, amit azonban be kell osztani, mert nem sok adag van benne. Persze néha találunk egyet az út közepén forogva, ahogy ez ilyenkor lenni szokott. Maga a versenytáv egyáltalán nem hosszú, nagyjából mind egy percen belül van, viszont lesz olyan, amit tucatszor újra kell kezdeni a siker eléréséhez.

Többnyire van egy olyan leágazás a pályán, ami rövidebb és gyorsabb, de esetleg nehezebb utat jelent. Ezeket mindig használjuk ki, mert egy az egyben az AI sokkal gyorsabban halad, néha még nitro-val sem lehet utolérni.

Érdemes egy adag nitro-t a befutóra hagyni, csak akkor lőjük el, amikor már látjuk a nagy sárga keretet magunk előtt. Ha van a pályán bármiféle ugrató, oda is szánjunk egy nitro fröccsöt, mert ezáltal a végén zsíros bónuszokhoz juthatunk (és némi látványbeli pluszt is jelent).

MARTIN BELESZÓL!

A 18 Wheeler (még Dreamcaston) volt az első olyan játék, amely kipróbálása után furcsa csalódottságot éreztem. Először játékteremben találkoztam a stuffal, ki is próbáltam, ott valahogy érdekes is volt, de valójában csak addig, ameddig lejárt a két zseton nyújtotta öröm. Többet vártam a konzolos átirattól, de semmivel sem lett több. Ez az új rész meg valószínűleg még silányabb, ha hihetünk Freaknek – és miért ne hinnénk? Kár ezeket erőltetni, Sega...

QUEEN OF ROUTE 66

Ez a játék bugyutább üzemmódja. Az első pályákon óriási levegőben forgó ékköveket kell gyűjtögetni, de a továbbiakban sem számíthatunk sokkal komolyabb feladatokra – hiába, Mario szelleme itt is kísért... :)

Érdekes módon ebben a játékmódban nyílik lehetőségünk a kamion tuningolására és adásvételére. Ez nem nagy baj, csak a King módban nagyobb szükség lenne erre a funkcióra, ugyanis itt egyszerűen nem illik a képbe.

De ha már így „alakult", örüljünk neki, és vessük bele magunkat a kis szerepjátékba. Akárcsak a többi módnál, itt is választhatunk kamiont az elején. Mindenki döntse el, melyik tulajdonság a legfontosabb számára, a sebesség vagy az erő, de a súlyt sem szabad figyelmen kívül hagyni. Persze úgy igazából teljesen mindegy, melyiket választjuk, bármelyik megfelel.

ROUTE 66 CHALLENGE

Nyolc különböző feladat közül választhatunk. A cél mindegyikben megszerezni az aranyérmet. Ezek rövid, egyszerű, szórakoztató, de nem mindig könnyű feladatok.

Emblem catch – Route 66 emblémákat kell szedegetni az úton a rajttól a célvonalig, de nem érünk rá bóklászni, mert közben az idő is telik. Nagyon izgalmas feladat...

Emblem catch 2 – Aki túlélte épp idegekkel az előzőt, arra igazi horror vár, ugyanis itt már egy városban (lakott területen belül!) kell emblémákat gyűjtögetni, de úgy, hogy közben robbanékony hordókat is kerülgetnünk kell! Hihetetlen izgalmak!

Convoy golf – Konvoj sehol a közelben, adott viszont egy talapzaton álló autó, ami csak arra vár, hogy egy bivalyerős kamion a lehető legmesszebbre pöccintse. A lényeg a következő: válasszunk ki egy jó nehéz kamiont, majd ha elkezdődik a mutatvány, szép nyugodtan a lehető legtávolabb álljunk szembe a célponttal, lehetőleg az úttal párhuzamosan. Ha becéloztuk, akkor nitro, és drukkoljunk, hogy jó messzire repüljön a roncs. Ezt talán még élvezni is lehet.

Moving targets – Akárcsak az embléma vadászatnál, itt is adott idő alatt kell teljesítenünk a távot, csak épp ezúttal az előttünk haladó személyautókból kell minél többet összetörni. Igazi, férfias kihívás.

Destroy the cars – Az előző feladat kistestvére, ezúttal egy nagy rakás parkoló autót kell eltüntetni a föld színéről. Ásítozni tilos!!!





Long haul slam – Emblémagyűjtögetés, autóroncsolás és távolugrás a sivatagi úton. Igen komoly koncentrációt igénylő, összetett feladat. Épelméjűek meg ne próbálják!

Protect Annie – Annie, a szédült vidéki tyúk részegen száguldozik az országúton, természetesen mindenki más szembe jön. A mi dolgunk Annie elé kerülni és eltakarítani az útjából a szembe jövő forgalmat. Kimondottan idegesítő feladat.

Sooner the better – Nyilván a „Féktelenül" rendezőjét is bevonták a játékfejlesztésbe, ugyanis itt annyi a dolgunk, hogy el kell jutnunk a célba egy bombával a fedélzeten. Ha 50 MPH alá esik a sebesség, a bomba elkezd visszaszámlálni, tehát taposni kell végig. Ez a misszióit aránylag tűrhető.

A feladatokat akárhányszor megcsinálhatjuk, mint mondtam, a cél az aranyérem megszerzése. Minden küldetésben mérlegeljük, melyik a legalkalmasabb kamion, aszerint, hogy sebességre, erőre, vagy jó kormányozhatóságra van szükség. Mint mondtam, végül is bármelyik kamion jó bármelyik feladatra, de ha ésszel játszik az ember, akkor nem nehezíti meg a saját dolgát.

RIVAL CHASE

Országúti, városi kamionos üldözés. Semmi egyéb. Adrenalin (és alkohol) minden mennyiségben. Persze ez nem igaz. :) De aki csak száguldozni, és törni-zúzni akar, az ezt a játékmódot válassza!

A 20 FORINTOS KÉRDÉS

Miért? Szükség volt erre? Az egy dolog, hogy a SEGA helyzete manapság nem túl rózsás, de kötve hiszem, hogy ettől most jobb lesz. Sőt...

Nem az a gond, hogy kiadtak egy könnyed autós mókát, hanem a minőség. Összességében persze alig tűnnek fel a problémák, de ha minden apró részletet egymás mellé teszünk, az így kapott lista hosszabb lesz, mint az egykori 66-os főút.

Meg ugye nem ártana körülnézni, hogy esetleg hol tart ma a „kamionos stílus", akkor talán egy ilyen nagy cég nem égetné magát porig egy ilyen termékkel.

A másik problémám, hogy már van egy ilyen játék a SEGA-tól, „18 Wheeler" néven. Persze ez a folytatás akar lenni és tulajdonképpen nagyon sok mindenben teljesen más is, de a színvonal egyértelműen zuhant. Kár volt ebbe belemenni, úgy érzem.

Kaptunk egy butuska, üres, rövid játékot, ami úgy érzem nem igazán méltó a címében szereplő legendához, amiről ráadásul semmit nem tudunk meg belőle. De biztos csak én vagyok túl érzelmes...

FREAK

THE KING OF ROUTE 66

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (60KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép táj
× egyszerűen lejárt lemez

4.5 pont



TÖRTÉNELMI VERSENYPARIPÁK

LOTUS CHALLENGE

Mint minden valamirevaló történetnek, a Lotus Story-nak is van főszereplője, melyet egy zseniális angol tervezőmérnök, Coln Chapman alakít. Mr. Chapman 1955-ben megalapítja a Lotus Cars Ltd.-t, ahol elkészülhet a néhány éve már fejlesztés alatt álló, Lotus Mark sorozat kilencedik generációja. A Lotus Mark IX elindul a híres Le Mans 24 órás versenyen, amivel leteszi az alapjait egy olyan márkának, ami – immár egy fél évszázadot maga mögött tudva – komoly eséllyel indulhat az elkövetkezendő ötven év igen izgalmasnak ígérkező mechanikus versenyfutásában is. Az alapítás óta még egy esztendő sem telik el és '56-ban elkészül a cég első együléses formula versenyautója. Majd két évre rá a Lotus 15 Graham Hill vezetésével, elindul az első Forma-1-es versenyen. A következő szezonokban a monacói futamok bajnokává lép elő, az immár 18-as típusszámot viselő fejlesztés. Köszönhetően a remek pilótáknak és a nem kevésbé briliáns fejlesztőgárdának a Lotus évről évre egyre eredményesebben szerepel, már az Indy versenyeken is. 1968-ban aztán végleg a köztudatba vésődik a márkanév, mikor is Graham Hill Lotus 49-ével elnyeri a világbajnoki címet. Újabb szakemberek érkeznek a céghez, akik tehetségének és a frappáns technikai újításoknak köszönhetően a Lotus sorozatosan nyeri a világbajnokságokat. Magától értetődően, ezen meggyőző eredményekhez nagyban hozzájárulnak az istálló mára már legendássá vált pilótái is: Emerson Fittipaldi, Mario Andretti és Aryton Senna. Természetesen a sportsikerekkel párhuzamosan elindul az utcai sportkocsik gyártása is. A Lotus Espirit még a „A kém, aki szeretett engem" című James Bond moziban is szerepet kap (fehér verda, ami a tenger alól egy rakétával leszedi az ellenséges bébi helikopterét). Sőt, '81-ben újabb Bond-filmben („Szigorúan titkos") tűnik fel egy dögös Turbo Espirit.

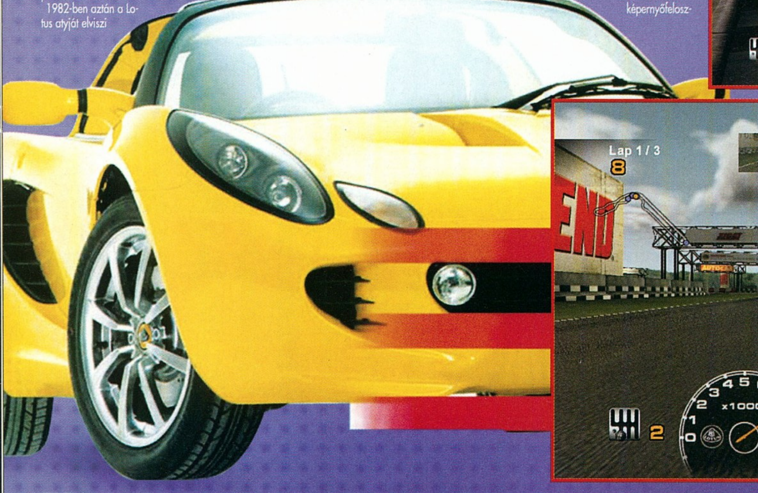
1982-ben aztán a Lotus atyját elviszi egy kíméletlen szívroham. A későbbiek folyamán a márka a General Motors üzleti manőverei révén eljut a tengerentúlra, ahol felveszi a Lotus Ford nevet. Hogy a számos pénzügyi tranzakciónak, fúziónak és tulajdonosváltásnak mi lesz a vége, az nehezen kiszámítható, de az biztos, hogy a genfi vagy akár a frankfurti autószalonokon és kiállításokon egy új Lotus ma is feltűnő jelenségnek számít. Az exkluzívnak tartott angol márkákon belül a Lotus, a GM és az Aston Martin egyfajta lendületes életstílust szimbolizál. A luxus, az elegancia és nem utolsó sorban az erő érzékeltetése mindig a kornak megfelelően lett tálalva, amit olyan legendás típusok bizonyítanak, mint az Elise, Espirit, Elan stb. Amellett, hogy a Lotus a legkülönbözőbb versenyeken képes tartósan és eredményesen helytállni, nem szabad megfeledkeznünk az ehhez szükséges forradalmi megoldások hátterében meghúzódó mérnökzsenikről sem, akik olyan újításokkal járultak hozzá az autóipar fejlődéséhez, mint például a különálló elemekből felépülő versenyautó, az első összkerék meghajtású Forma-1-es kocsi, vagy az első komputer vezérelt felfüggesztési rendszer, de említhetném még a rejtett lámpákat és az alumínium alapú karosszéria ötletét is. Mindezek után azt hiszem, Colin Chapman és az Ő Alkotása rászolgált arra, hogy egy jó minőségben elkészített szoftver segítségével mi is elismeréssel adózzunk a birodalom gépcsodáinak...!

ÉN SZÓLOK...

Természetes, hogy egy exkluzív márkát felhasználó (és nem kihasználó) fejlesztésnél nem csak az autógyárak képviselői, de a kielégülésre vágyó játékosok is jóval körültekintőbben közelednek az anyaghoz, mint más esetben. Azt nem tudom, hogy Lotus-ék és a Lotus rajongók mit szóltak a stuffhoz, de örülök, hogy nem voltam ott. Mindenesetre, arra még emlékszem, hogy mit szóltam én, mikor elkezdtem a tesztet és az is pontosan a fejemben van, hogy mit éreztem a végén. Az előző hónapban már született két remek teszt két nagyszerű játékról és, hogy az április se teljen el meseautók nélkül, arról a Kuju. A Lotus kiadója, az XICAT, rosszul okoskodott, mikor úgy döntött, hogy a megjelenést egy olyan időpontra ütemezi, amikor a piacon még friss húsként van jelen a MBWR és a RE. Azon túl, hogy az imént említett két progi témaválasztás tekintetében ugyanazon stílust képviselik, mint mostani áldozatom, a játék felépítésében és menetében is sok a hasonlóság. Ezen körülmény persze nem feltétlenül rossz ómen egy új progi érkezésénél, hiszen egy intelligens és lelkiismeretes fejlesztésnek jót tesz a verseny. Most mégis furcsa helyzet állt elő, mert míg a Sega GT 2002-t is magába foglaló versenytársak éppen, hogy felerősítették a Lotus néhány és valós értékét, addig ugyanezen mércék hívták fel a figyelmet a hiányosságokra is – sajnos az ilyen esetek voltak többben.

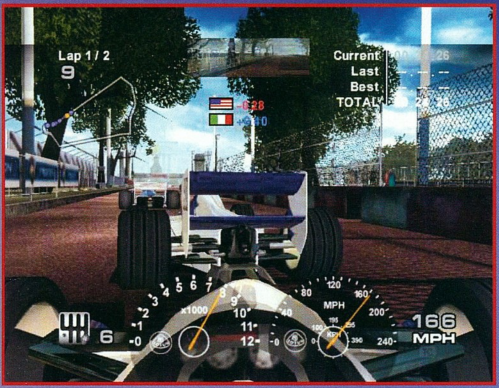
AZ EGYIK SZEMEM NEVET...

Amivel a legelső lépésben találkozunk, az maga a menürendszer, ami mostanában valamiért komoly problémát jelent a készítőknek. Nem így a Kuju munkatársainak, akik érthető és áttekinthető kezelőfelülettel leptek meg bennünket. Igazából nem egy nagy szám az egész, de legalább használható és ez bőven elég. A History of Lotusban megtekinthetünk egy kellemesen zanzásított történelmi visszatekintést a dicső múltról, témakörökre bontva. A DISPLAY-ben módunk nyílik az oprendszer domináns színeinek beállítására és a páros játék alkalmával használt különböző képernyőfelosztások közül kiválasztani egyet. Az ilyen apróságok mellett szöszölhetünk az irányításra vonatkozó jóval lényegesebb alternatívák között is. A COLLECTION-ben számba vehetjük, hogy a 32 elérhető és a rejtett bonusz versenygép közül mennyit tettünk eddig játszhatóvá, ráadásul még egy tesztpálya is a rendelkezésünkre áll, amin egy spontán kör erejéig magunkévá tehetjük a kiválasztott kicsikét. A CHALLENGE moduszban Jack és Zoe kalandjaival ismerkedhetünk meg, ami tulajdonképpen a játék sztori módja. Itt átélhetjük egy életút különböző periódusait a hozzájuk tartozó kihívásokkal és próbatételekkel együtt, ami igen változatos játékmenettel kecsegtet. Az versenyistállónál betöltött verseny- és tesztpilóta karrierünket gyakran megszakítja egy-egy különleges élethelyzetet feldolgozó autós ámokfutás, plusz hősünk fizetés kiegészítés gyanánt néha bevállal egy kis kaszkadőri munkát is, látványos reklámokban vagy újonnan készülő mozifilmekben. De mint azt már jól tudjuk, kevés az olyan autósjáték, amelyikben az első néhány misszió teljesítése után nem egy világbajnokság vagy valami multiplayer küzdelem után kezdünk el vágyakozni. Most sincs ez másképp, bár esetünkben a történet a körülményekhez képest még változatosnak is mondható, de bármilyen izgalmasak is az események, az irányítással kapcsolatos érzéseink úgyis mindent a háttérbe szorítanak. A következő opciós lehetőséggel elindíthatjuk a várva várt bajnokságot, melynek jellemzőit a kiválasztott versenygép osztályba sorolása határoz meg. Egy-egy versenykategórián belül több különböző évjáratú és típusú jármű is elérhető, amelyek vezetethetőségét nagymértékben befolyásolja az évek során kifejlesztett és beépített technikai újdonságok egész sora – ELMÉLTILEG! A versenyosztályok eltérő futamokat takarnak, azaz a Formula osztályon belül található vadállatok csak azonos kategó-









riájú ellenfelekkel mérhetik össze erejüket. Ilyen tekintetben valóban érezhető a különbség. A különböző konstrukciók a jellegüktől függően más-más mértékben sérülnek a versenyek során, így fordulhat elő, hogy míg egy túrakocsival keményen lekoccolhatjuk versenytársainkat vagy a palánkot, akár többször is, különösebb kár nélkül, addig a forma versenygépeknél két-három ütközés után az első futómű gyakran kiszakad. Ezen finomságok után már csak egy jól kialakított irányítás szükséges ahhoz, hogy az LC az élre törjön és történelmet írjon.

...A MÁSIK PEDIG SÍR!

Ezek a könnyek valóban szívből jönnek, mert az ígéretesnek tűnő kialakítás most is egy hamar szertefoszló vágyálom része volt csupán. Sajnos az irányítás kényes és sorsdöntő minősége – követve a bevált trendet, elaprózódva a különböző vezetési technikák között – finoman szólva is gyengére sikeredett. Ezt igazán a túrakocsik versenyénél érezni. Itt ugyanis a vezetés ritmusát nem igen szakítják meg sérülésekből adódó kormányzási problémák, mégis a könnyen emészthető arcade stílus valamiféle vad és nehezen korrigálható kanyarvétellel párosul. Sokan mondták már, köztük a megboldogult nagyapám is, hogy egyszerre csak egy dolgot csináljak, de azt a lehető legjobban. Én nem hiszem, hogy ez a bölcsesség csak a Kárpát-medencében ismert, és az sem valószínű, hogy a Kuju fejlesztői mind nagyapa nélkül nőttek fel. Belátom, hogyha egy progi irányítás tekintetében ötvözni próbálja az arcade stílus könnyed egyszerűségét a szimulátorok feszes élethűségével, akkor az bizony nagy és kemény fának számít, de gyakran látok úgy elvérezni jobb sorsra érdemes fejlesztéseket, hogy végül sem az egyik, sem a másik összetevő nincs értékelhetően jelen. Nagy vonalakban ez történt most is, érezhető a háttérben meghúzódó és kísérletező kedvű fejlesztő gárda gyötrelmes munkája, de a megvalósításba inkább csak a gyötrelem jött át. Ám ha mi is segítünk, akkor közös erővel és némi toleranciával megérezhetjük az irányításban rejlő finom pikantériát. Persze ez némileg fárasztó koncentrációt igényel.

Egy játéknak viszont a kezelhetőségen kívül más olyan összetevője is van, amiről nem szabad megfeledkezni. Ilyen támadási felület lehet a grafika is, ha hagyja magát. Az LC esetében ez a kihívás szépen lett megoldva, még ha a már említett három vetélytárs mindegyike szebb és látványosabb külcsínnel dicsekedhet. Ennek ellenére a Lotus minden értelemben gyors, a járművek kivitelezése szintén mutatós, bár a hátterek és a környezet talán egy kissé egyhangúra sikeredtek, viszont bármi is történjék, soha nem szaggat – és ez nagyon jó! Ráadásul a versenysorozatok hosszú során átverekedve magunkat egyre látványosabb helyszínek érhetők majd el, ahol maga a környezet is rejt magában némi optikai tuningot. Az egyik ilyen kellemes városi feelinget London adja a sajátos fényviszonyaival, de eljuthatunk többek között Tokióba, Floridába és Arizonába. Maguk a kocsik is kellemesen lettek kidolgozva, a fényezés szépen csillog a napfényben és az éjszakai pályákon néha feltűnő fényeket is garantáltan visszaveri a dukkó. A menet közbeni jellegzetes mozgás és az ezeket szabályok közé szorító fizika néha bizony harcban áll egymással, de ez elnézhető, hisz mindez a folyamatos és gördülékeny játékélmény jegyében zajlik.

TALÁN KICSINYES VAGYOK !?

Sok-sok olyan részlete van egy játéknak, ami a lényeges alapjellemzők mellett, pontosabban azokat kiegészítve alkotják a teljesség, jó esetben az elégedettség ritka (és nagyon várt) érzését. Én azt mondom, ebben az esetben ne „várjunk" sokat, a Lotus-t körülfogó apróságok amúgy sem tehetnék jóvá az átlagos irányítás felett érzett csalódást. Mindenesetre ez a terület szintén vegyes érzelmeket gerjesztett bennem, a nüánsznyi figyelmetlenségekkel és apró bakikkal, amiket néhány ötletes és kellemes részlet próbált semlegesíteni. Mindig örömmel tölt el, ha a vezethető verdán mód nyílik a különböző elektronikus segédeszközök (kipörgés gátló, fék asszisztens, ABS) fakultatív használatára. Az már viszont kevésbé örömteli, hogy ezen egységek kikapcsolása után a vezetés élménye mindössze az indulásnál kipörgő kerék élvezetével bővül. Beállíthatjuk azt is, hogy autónk mennyire törjön, vagy éppen egyáltalán ne törjön. Egy komolyabb ütközést követően a mobil alkatrészek leszakadhatnak, hogy ezután már a pályán láthassák el a mobil akadálytárgy feladatkörét, ezzel is színesítve a versenyek fakó hangulatát. Amúgy az üvegek repednek és törnek, a fix karosszéria elemek horpadnak és deformálódnak, ám mindezt különösebb vezetést befolyásoló hatás nélkül teszik. A hibázásaink után ellenfeleink igencsak megdolgoztatnak minket, mire utolérjük a mezőnyt, de utolérjük, hála a catch-up funkció jól eltalált alkalmazásának. Ám nincs sok köszönet a felzárkózásban, mert a vérmes sporttársak gyakran, sportba nem illő agresszivitással kennek fel minket a falra, vagy egy még szerencsétlenebb kollegánk oldalára. Az irányítás minőségét emelhetik a különböző nézetek, amik gyakorlatilag a már jól ismert négy perspektívából állnak. Ebből kettő inkább megnehezíti a volán mögött ülő dolgát, mert ha közvetlenül a jármű mögül próbálkozunk, akkor a látóterünk nagy részét az enyhén himbálódzó kaszni tölti be, míg az elülső lökhárítóra ülve olyan alacsonyra kerülünk, hogy egy enyhe szintkülönbség is beláthatatlan útszakaszokat eredményez. A képernyő közepén megjelenő és egyúttal az ellenfél pozícióját jelző üzenet sokszor zavaró apróságnak tűnhet, ám egy ilyen nehezen megszerethető irányítás mellet és egy előzés alatt, akár végzetes is lehet a szavatosság tekintetében. Ugyanilyen apró kavics lehet a cipőnkben a pályát ábrázoló, háttérszín nélküli fix térkép is. Nekem nagyon bejött a RE aktuális helyzetünkhöz idomuló forgó térképe, amely a zöld keretszínével, bármilyen háttér előtt jól kivehető volt. Tudom, hogy nem létfontosságú a kanyarokat előre jelző nyíl használata, de úgy érzem, hogy egy olyan programban, ahol előfordulnak (nem is olyan ritkán) gyengén kivilágított éjszakai pályák, ott szerencsés volna, ha legalább az opcióban kérhetővé tennék a használatát. Mindezek után essen szó a játékot aláfestő hangokról. A zenei betétek nem rosszak, gyakran észre sem vettem, hogy kocsikázás közben megy valami alap, ami akkor tűnik fel igazán, ha kikapcsolod. A motorhangok és a dudaszók eredetiek és kellemesek, de mégsem tudták maradéktalanul át adni ezeknek a nagyvasaknak a harci bömbölését.



VÉGSŐ VISSZASZÁMLÁLÁS

A Lotus Challenge egy kellemes multi-player lehetőséggel lett megáldva, aminek köszönhetően valódi ellenfelekkel is módunkban áll megküzdeni, a DISPLAY-ben már előre beállított képernyőosztási formában. A csapatjátékot nyomhatjuk egy a SINGLE GAME-ből kiválasztott pályán vagy elindítva egy bajnokságot, végigmasírozhatunk az összes megnyitott helyszínen. A multi játékmenet alatt elért jelentősebb eredményeinkkel megszerzett bonuszok a többi játéktípusban is automatikusan játszhatóvá válnak. Nagy előnye a proginak, hogy minden olyan osztályból kipróbálhatjuk a legjelentősebb típusokat, amiben a Lotus csak képviselteti magát. Így egy patinás nyitott roadsterből átülhetünk jó néhány Forma-1-es autóba – akár korszakok között is ugrálva –, hogy végül kipróbálhassuk a Lotus mérnökei által kifejezetten a játék számára tervezett Hi-Tech járgányt. Ha ezek után még számításba veszem a tulajdonképpen jól sikerült sztori módozatot is, ahol a Lotus színekben történő versenyzés és tesztelés mellett kaszkadőrködhetünk a legújabb filmekben és reklámokban, vagy megfelelhetünk a mindennapjaink kihívásainak (pl. terhes nő korházba juttatása árkon-bokron át, menekülés a lesi-fotósok elöl stb.), akkor el kell ismernem, hogy az LC erős támogatást kapott a kiegészítő részek terén. Ráadásul a grafikai megvalósítás a szerényebb látványvilág ellenére is megállja a helyét. Ám e biztató körülmények mit sem érnek, ha a játék lényegét adó irányítás nincs olyan minőségben jelen, mint ami minimálisan elvárható egy komoly lehetőségekkel kecsegtető fejlesztésben. Az igazi versenyző elsősorban vezetni szeretne, minden más csak mellékes plusz, ráadásul, ha csalódnia kell, úgyis az egész világ jóval sötétebben fest. Az LC tehát, még úgy is kényes téma lenne, ha nem volna vele egy időben legalább három hasonszőrű – és el kell ismerni, hogy lényegesen jobb minőségű – fejlesztés a piacon.

Sajnos az elején említett ómen nem tudott változtatni a tényeken, amiből meg érthetjük, hogy a Kuju legújabb üdvöskéje sajnos nem a megfelelő szinten próbálja népszerűsíteni ezt az amúgy jóval többet érdemlő sport legendát. Ha valaki mégis úgy dönt, hogy megpróbál barátságot kötni a játékkal, az sem jár rosszul, tekintve a hiteles és gazdag modellválasztékot és a klasszul megalkotott kerettörténetet. Szívből sajnálom, hogy ilyen lehangoló végszóval kell lezárnom ezt a tesztet, de talán legközelebb a Lotus presztízskérdést csinál majd a játszhatóságból is. Addig viszont marad a MBWR az élen!

SiD



MARTIN BELESZÓL!

Bírom nagyon a Lotus-okat, mert jó kis angol exkluzív verdák, nincsenek agyon hype-olva, mint a Ferrarik, meg a többi sportkocsi... Ezt a játékot viszont nem bírtam! A gyomrom felfordult a tipikus plasztikusan üres PC-s grafikától, pedig a kocsik nem néznek ki rosszul. Szerintem nem is érdemes vele próbálkozni, mert BÁRMELYIK másik X-es autós játékot veszed meg, jobban jársz. Ha kizárólag az autós stuffokra gerjedsz, csak akkor vedd meg.

LOTUS CHALLENGE

XICAT / KUJU

MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–2 Játékos
42 blokk

✔ változatos küldetések, jobbnál jobb verdák
✕ karcos irányíthatóság, zene

5.5 pont

TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

A LOTUSZNAK VAN ÖKLE? ;)

Kézcsók mindenkinek. Nem szeretem ismételni magam, de megint egy olyan program került kezeim közé, amit már sokan remegve vártak, amióta bejelentették a megjelenését. Mindez persze nem a véletlen műve. Lássuk, hogy mik azok a tényezők, amik képesek voltak előhozni ezt a bizonyos epilepsziás rohamot a rajongóknál. Szokás szerint be volt ígérgetve minden, ami egy verekedős játéknál szokás, de a „minden" most még az „általános mindennél" is több volt. Szóba került, hogy a „csodálatos, élethű grafika" nem fogja kimeríteni a látványosságok tárházát, mivel a fejlesztők odáig is elmennek, hogy a sérüléseket realisztikusan és maradandóan ábrázolják. Ezt valahogy úgy kellett érteni, hogy a keményebb csapások, esések után véres csíkok, kék-zöld foltok láthatók embereinken. Persze a Lótusz Öklét formáló Studio Gigante itt sem állt meg. Nem... Ők azt mondták, hogy ez még mindig kevés. Kitalálták, hogy törjön a csont is. Avagy...ne csak látszódjanak a sérülések, de érezzük is azokat, nehezítsék a dolgunkat. Remek... Kíváncsi is lettem, hogy ez mennyiben fogja felpörgetni a játékélményt. Rebesgettek híreket egy a szokásostól eltérő háttér sztoriról is, amivel majd odavernek minden konkurenciának, mivel úgy vélekednek, hogy nagyon gyenge történetekkel rendelkeznek a mai bunyós programok. Legyen! Nem utolsó sorban pedig szóba került egy interaktív környezet is, amit fel lehet majd használni ellenfeleink elgyepálására (én ennél a pontnál már előre mosolyogtam, ahogy elképzeltem, hogy nagykalapos kis kínaiakat fogok támadóim fejéhez vágni, illetve a női karaktereket a Joy, vagy Cosmo magazinok széttépkedésével hergelem majd halálra...persze kiderült, hogy nem egészen erről van szó...). Szóval reménykedhettünk abban, hogy egy maximálisan jó programot kapunk majd kézhez. Nem csak azért, mert ennyi pletyka keringet körülötte, hanem azért is, mert a Studio Gigante mögött egy olyan ember áll, aki már bizonyított. Ő nem más, mint John Tobias, a Mortal Kombat egyik szülőatyja. Azt hiszem, hogy ez már elég garancia a minőségre. Vagy legalábbis arra biztosan elég, hogy izgatottan figyeljük, mi sül ki a dologból.



KÜZDELEM A RELIKVIÁKÉRT



Kezdjük akkor a történettel. Kicsit féltem ezektől a hangzatos kijelentésektől, meg a cselekmények megreformálásától. Talán nem is véletlenül. Mert hát végül szó sincs hatalmas sztorizgatásról, megdöbbentő eseményekről. A fő szál végtelenül egyszerű, még egy hollywoodi rendező is tudna jobbat (na jó, ebben nem vagyok biztos...). A lényeg, hogy két titkos csoport harcol egymás ellen. Vannak a „jófiúk" (Pale Lotus), meg természetesen a gonosz „rosszfiúk" (Black Mantis), akik nézetbeli különbségek miatt állandóan egymás fejét püfölik. Egy idióta legenda miatt teljesen elmérgesedik a helyzet, mindenki nekiáll kutatgatni az elveszett kegytárgyak után, amik persze idővel a halhatatlanság felé vezető útra terelik hőseinket. Hát... Csak gratulálni tudok. Nem hiszem, hogy velem van a probléma, de ez valahogy egyáltalán nem ráz meg. Nem az a baj, hogy ezzel álltak elő, csak legalább ne kamuztak volna korábban a „lélegzetelállító" kalandokról. Nem muszáj egy verekedős programhoz valami rendkívül agyas mesével előállni, de hülyének se nézzenek... Na! Innentől kezdve minden a megszokott úton halad. Kiválasztjuk valamelyik oldalt a sztorizós módban, aztán mehet a bunyó reggelig. Mondjuk az eltér a szokványostól, hogy karakterünkkel hat embert kell leverni egy tárgyért cserébe, de azután még nem fejeződik be a tortúra, mert nem elég vele győzedelmeskedni, további öt társunkkal is el kell játszani ugyanezt, csak utána tudhatjuk le a feladatainkat. Talán szemügyre is vehetnénk közelebbről a harcosokat, akikről a Tao Feng szól.

PALE LOTUS

MASTER SAGE: A tipikus „idős mester" karakter, aki egy hasonló műfajú játékból soha nem hiányozhat. Külső jegyeiben leginkább olyan, mintha a Dragon Ball sorozatból kaparták volna elő, de mindez nem számít, amikor harcba szállunk vele. Ütéseivel, rúgásaival egyformán jól lehet küzdeni, kombói pedig mindenkit levesznek a lábukról. Speciális támadásai erősek, látványosak. Jó karakter, főleg kezdők számára, mivel nem csak erős, de viszonylag gyors is. Csak ajánlani tudom.

FIERY PHOENIX: Szintén nagyon jó kezdő karakter a barátságos oldalról. Őt is láttuk már valahol, mivel személye erősen emlékeztet az elmúlt években kötelezővé vált „Bruce Lee imitátorokra". Az más kérdés, hogy ő jóval szimpatikusabb, mint Liu Kang, vagy a többi ripacs...ez a lényegen nem változtat. El lehetne felejteni ezeket a sémákat. Főnix rendkívül jól használja lábait, érdemes azokra szorítkozni a keményebb helyzetekben, ütései valamivel gyengébbek, de nem kevésbé hatásosak. Speciális támadásai nevéhez hűen tűzzel kapcsolatosak, de nem sebeznek olyan nagymértékben, mint azt elvárnánk.

FIERCE TIGER: Nagymellű asszonyállat a vadmacska fajtából. Kombók nélkül nem ér sokat, túl lassú és körülményes hozzá a mozgása. Egyedül talán a gyors ütéseivel lehet elérni valamit, ha csak a sima gombnyomkodáshoz értünk, valamint a speckói húzhatnak még ki a bajból. Nem egy nagy kedvenc, de azért el lehet vele szórakozni.

IRON MONK: Szimpatikus karakter, főleg a hajába font penge tetszik, amit viszont a speciális támadásain kívül sajnos nem nagyon használ. Lába jól mozog, kezei annyira nem hatásosak. Nála is érdemes a kombókra összpontosítani, mert azok nélkül a keményebb ellenfeleknél már hamar elvérezhetünk. Talán több is lehetett volna belőle, de jelenlegi állapotában inkább a töltelék karakterek felé húzódik, mint a zászlóvivők irányába.

JADE DRAGON: A jó oldal legkönnyebben kezelhető, leghatásosabb embere. Szimpla ütéseivel, rúgásaival is könnyen össze lehet hozni egy hatos, tízes kombinációt, anélkül, hogy egyfolytában a mozgáslistáját lesnénk. Gyors, pontos, erős. Tűzsárkányai látványosak, valamint halálosak. Külalakilag egy sportos kiscsajról van szó, aki nem mellékesen elég nőies is ahhoz, hogy első ránézésre ne gondoljunk arra, mennyire végzetes lehet a vele való találkozás. Azt azonban elsőre is megláthatjuk benne: eszméletlen dolgokra lehet képes a testével...;)

DIVINE FIST: Kinézete alapján többet várnánk tőle, mint amire képes (sajnos...). Ütései irdatlan lassúak, úgy összességében nem lehet igazán jól használni a hagyományos mozdulatait. Ő a harmadik töltelékember, pedig IM kollégájához hasonlóan ő is többre vihette volna egy jobb kidolgozás segítségével.

Ők voltak tehát a rend őrzői. Következzenek most a sötét oldal lovagjai...

BLACK MANTIS

WULONG GOTH: Mr. Goth megjelenésében erősen hajaz egy sáskára, de külalakján kívül nem sok érdekességgel tud szolgálni. Átlagban lassú, de viszonylag erős karakter. Alapmozgásaival nem sok vizet zavar, érdemesebb betanulni a bonyolultabb támadásokat, ha igazán jól akarunk vele szerepelni. Amennyire tetszett extrém kinézete, pont annyira okozott csalódást egyszerűsége.

THE FATALIST: Első próbálkozásra nem nagy szám izomagyú, de kombóit használva az egyik legerősebb karakterré válhat, amennyiben jól kezeljük. Pörög, forog, hatalmasakat rúg az elékerülőkbe. Fizimiskája erősen emlékeztet egy MK-s figurára...talán nektek is beugrik majd a neve. K-val kezdődik, és ano-ra végződik. Először ne vele induljatok, nem igazán kezdő karakter, tapasztalat kell hozzá.

EXILE: Még egy tipikus klisé fazon. Ő az, aki egyértelműen belefér a birkózói/pankrátori szerepkörbe, ami Zangief óta minden hasonszőrű játékban megtalálható. Azonban termetéhez képest elég gyors mozdulatokra is képes, ráadásul erős is. Aki él-hal az ilyen drabális állatokért, az benne megtalálja a számítását.

VAPOR: Ez a fiús frizurás, bögyös lányka az, akit egyformán lehet irányítani kezdőknek, vagy profiknak. Így is, úgy is gyilkos támadásokra képes, bár azért természetesen szakértő kezek alatt nagyobb csodákat mutat be. Eltűnéses támadásai az X-Menes Árnyékot juttatják eszembe. Mivel őt kedveltem, Vapor sem számíthat másra.

DIVINITY: Ebben a hölgyben egy boszorkány és egy balett táncos veszett el. Akrobatikus mozgása, halandókat megszégyenítő képességei révén akár már az első menetben is nyerhetnénk, de mindig ki fogjuk várni az utolsót, hogy szemügyre vehessük a lerongyolódott ruháiból előbukkanó push up melltartót, na meg az abban rejlő domborulatokat.

GEIST: A legvonzóbb, legtökéletesebb adottságokkal rendelkező női karakter...kár, hogy a feje olyan, amilyen. Elég megtekinteni csodálatos domborulatait, és már rabul is ejtett minket. Talán ezzel a titkos fegyverrel képes letudni ellenfeleit is. Nem tudom...az viszont tény, hogy keményen harcol, és rendesen odacsap bárkinek.

Ők lettek volna az alapból választható tizenkét karakter. Előfordulhatnak véleménybeli különbségek, de azért próbáltam reális maradni. Most nézzük meg, hogy milyen lehetőségeink lesznek a játékban.

FŐMENÜ

A variációk nem térnek el a megszokottól. Először is találkozhatunk egy Versus ponttal, ahol ugye ész nélkül öldökölhetünk, vagy kiállhatunk egy haverunk ellen is. A Quest módban a már említett történetet élhetjük át, avagy kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő oldalt és gyűjtögethetjük a kegytárgyakat a sikeres befejezés érdekében. A Survival név önmagáért beszél. Ez a tipikus „folyamatosan beadunk valakit, éld túl, ameddig bírod" rendszert takarja. A Team Battle alpontnál maximum hat-hat embert ereszthetünk



össze...gép ellen, vagy ismerőssel. Két lehetőségünk van. Vagy a jó, és a rossz oldallal vagyunk, vagy magunk válogatjuk össze a szereplőket, elkötelezettségtől függetlenül. A Tournament megint egy többjátékos lehetőség, a Training pedig az a hely, amit mindenképpen az első próbálkozásokhoz ajánlok. Innen érdemes a második variációt választani, amiben mindent megtanítanak az alapoktól kezdve a legváltozatosabb kombinációkig. A Packungban figyel még egy opció is, ahol az általános beállítások várnak, valamint egy Game Demos részleg, amiben készülő játékok bemutatóit tekintheted meg. Ez utóbbi biztos nagyon jó lehet, de sajnos nekem nem volt szerencsém hozzájuk, mert nem bírtam megnézni egyiket sem. Lényegében ennyi vár rád, ezek után mehet a hirig. Ami fontos még...a beállítások között van egy olyan rész, hogy Play Using Rounds. Amennyiben ezt választod, a küzdelmek alatt köröket fog számolni a gép, amolyan hagyományos módszerrel. A győztes visszanyeri az energiáját, és maximum öt menet áll a rendelkezésedre. Az alapállapotban azonban nincsenek körök, ott folyamatosan megy a bunyó, amíg valaki el nem veszti mindhárom csíkját. Szerintem ez utóbbi izgalmasabb, na meg nem a megszokott sémát követi.



HARCRENDSZER, MEGJELENÍTÉS

A küzdelem a megszokott 3D-s rendszerben folyik. Adott egy aréna, ahol megy a harc, persze nem lehet akármeddig elgyalogolni, vannak határai a helységeknek. Ami érdekessé teszi a verekedést az a szokásos védekezés melletti oldalazás kiaknázása, amire a fejlesztők is nagyon büszkék voltak (mondhatni: joggal...). Ez annyiból áll, hogy amikor éppen támadnak ránk, gyorsan nyomni kell két felfelé irányt (vagy többet, és akkor akár a másik háta mögé is kerülhetünk), így eloldalazunk az ütés/rúgás elől. Ellenfeleink persze még befejezik a mozgást, ezalatt azonban mi előnybe kerültünk, és akár egy hosszabb kombinációt is bevihetünk ellenük. Ez egy igen jól használható dolog, még az esélytelen helyzetekből is győztesen kerülhetünk ki vele. A másik hasonlóan jó ötlet az, hogy falhoz szorulva csak egy R gombot kell nyomni, és máris kint vagyunk a sarokból, ráadásul még azt is megsebeztük, aki beszorított minket oda. Ezzel a technikával vehetjük igénybe a pályákon elhelyezett oszlopokat is, amikre (közelbe érve) felugorhatunk, pöröghetünk egyet körülöttük, majd leugorva egy hatalmas rúgást viszünk be az alattunk állónak. Mi van még? Varázslat. Életerőcsíkunk alatt van még egy rövidebb vonal is, amit a sikeres támadásokkal tölthetünk fel. Amikor már villog, használni kell a Fehér gombot (vagy hozzá még egy előre, illetve egy hátra irányt), hogy szabadjára engedjük speciális energiáinkat. Sőt. A csík telítettségekor imádkozhatunk is (L), hogy önmagunkat gyógyítsuk meg, törött végtag esetén. A törés egyébként a következő módon történik. Ha sokat védünk egyazon karral, vagy mindig arra esünk, akkor két figyelmeztetés után hajlamos sérülni. Ennek hála nem leszünk olyan pontosak, védekezésünk is gyengülni fog. CSAK gyógyítással lehet ezt a sebesülést rendbe hozni...amúgy csak a következő ellenfélig áll vissza egészséges állapotába.

Maga az irányítás a megszokott módon zajlik. Mozgatás az iránynyilakkal, vagy a bal analóg karral...ütés-rúgás az X, Y, A, B gombokkal, stb. Ezekre nem is nagyon térnék ki, mert a tréningben minden részletesen el lesz magyarázva. Idő sajnos van és még csak végteleníteni sem lehet, de azért maximumra rakva nem lesz gondunk vele. Életerőből három csík létezik (zöld, sárga, piros), ha mindegyik elfogyott...végünk.



ÁLTALÁNOSSÁGOK, ÉRDEKESSÉGEK

Ráakadtam egy izgalmas kis interjúra, ami J. Tobias bácsival készült, és össze is szedtem belőle azokat az érdekesebb információkat, amik igazán mondanak valamit. Az ugye természetes, hogy áradozott az oldalazásról, meg az oszlopok, falak használatáról, de ezeket már említettem én is. Jó ötletnek tűnt az író részéről az X rendszerének firtatása. John teljesen meg van elégedve a BOX képességeivel, sőt...ő is hangoztatta, mennyire egyszerű rá programozni,





valamint azt, hogy grafikailag olyan lehetőségeket ad a gép, amiknek a kihasználása egyértelműen a konzolos platformok jövőjét mutatja. Egyszóval...meg volt elégedve vele, ami arra enged következtetni, hogy nem ez volt az utolsó Studio Gigante próbálkozás az X-re. Legalábbis reméljük. Másodszorra azon a részen akadt meg a szemem, ahol a kérdező az X-LIVE támogatottságról érdeklődik. Egészen pontosan az iránt érdeklődött, hogy mennyire lehetséges egy net támogatású verzió. A válasz több, mint ígéretes. John megjegyezte, hogy bár a Tao Feng lekésett arról, hogy a jelenlegi verzió effajta lehetőséget kapjon, ő maga nagyon is úgy véli, hogy a verekedős játékok jövője az internetes módban rejlik, ezért az X-Live nagyon nagy lehetőségeket rejt még a Lotus számára. Nem akarok találgatni, de ez alapján elképzelhetőnek tartom a Microsoft reklámban már látott Dark Master féle megmozdulásokat is. Elég jó lenne... A későbbiekben Tobias mester még kitért a konkurenciákra, valamint az MK sorozatra is, de nem tartottam annyira érdekesnek a dolgot, hogy idézgessek belőle. Az utolsó, ami még érdekesnek tűnt, az a készítéssel volt kapcsolatos. Ténylegesen arról volt szó, hogy jelen esetünkben (TAO) is motion capture eljárással alkották meg a mozgásokat, amik olyan nevek segítségével készültek el, mint Ming Liu (Charlie angyalai), vagy Danielle Burgio (Trinity szerepében játszott kaszkadőrt a Mátrixban), ezért a teljesen élethű mozdulatok, animációk. Valóban látványosak, életszerűek lettek a verekedések, tehát meg lett az eredménye az ismert emberek meghívásának. Tulajdonképpen ezek voltak azok, amiket érdemesnek tartottam megemlíteni, valamint zárásként még az interjú elején feltett kérdést idézném. „Mit jelent a Tao Feng?" Tobias válasza: „Nagyjából annyit tesz: Lélekenergia". Hmmm...köszönjük mester, most már ezt is tudjuk...

EGY KIS HASONLÍTGATÁS

Jelen pillanatban már elég verekedős stuff van az X-es piacon, hogy kicsit körül nézzünk közöttük, vajon melyik jobb, vagy rosszabb a Tao-nál, illetve miért az. Sajnos a Soul Calibur második része még nincs köztük, de hamarosan már az is megérkezik, lehet várni... Most tekintsük meg azt a négy nevet, amik harcba szálltak a trónért folytatott harcban.

TAO FENG VERSUS X-MEN: NEXT DIMENSION

„A DOA3 trónja nemhogy nem dőlt meg, de még csak meg sem remegett. Az egy annyira király játék, hogy az X a nyomába sem ér. Csigalassú hozzá képest és unalmas. Újra kérdem tehát: miért volt szükség erre? Legalábbis ebben a formában..." (BG...2002. December.)

Hát igen. A küzdelem eredménye már itt is látszik. Talán még az a hat pont is sok volt. Az X-Men csúnya, lassú, nehézkes és legfőképpen unalmas. Ezzel szemben a TF gyors, látványos, valamint mindent mondhatunk mialatt vele játszunk, de azt nem, hogy unatkozunk. Karaktereiben talán hasonlóan értékelhető az X, de ez csak azért van, mert a szereplőket mindannyian ismerhetjük már a korszakalkotó képregényből. Ez azonban kevés ahhoz, hogy igazán vetélytárs legyen bármelyik komolyabb hasonszőrű programmal szemben. A leggyengébb verekedős stuffnak nyilvánítandó a nagy X rendszerén...



TAO FENG VERSUS KAKUTO CHOJIN

„Egy szóval: jó lett a Kakuto... Nem a verekedős programok császára, de elég közel került a trónhoz – kicsit nagyobb odafigyeléssel még többet ki lehetett volna hozni belőle. A Tekken számára esetleg még konkurencia is lehet, de a DOA továbbra sem inog a helyén tőle. Nem is tudom, hogy mit lehetne konkrét negatív példaként felhozni, ami tényleg nagyon zavaró. Nem nagyon van ilyen... Csak az apróbb tényezők, amiket már említettem, viszont azok sajnos éppen eléggé lerontják ahhoz az összképet, hogy ne tudjak őszintén áradozni róla." (BG...2002. December.)

A Chojin nem sokban marad el a Lótusz Ökle mögött. Hasonlóan gyors, pergős küzdelmekre számíthat a játékos, ha beteszi a korábban tesztelt lemezt. Különbség annyi, hogy a szereplők között van egy-két nagyon jellegtelen is, valamint az, hogy kevesebb a lehetőség és nincs semmi történet. Verekedésre azonban kifejezetten megteszi. Sokat gondolkoztam rajta anno, hogy mennyit kapjon, de még ma sem vagyok biztos benne, hogy nem pontoztam-e túlzottan alul. Gondolok erre azért, mert néha még mostanában is előveszem, jókat bunyózok vele, büszkén mutatom a grafikát (ami talán a legszebb ebben a műfajban) mindenkinek, valamint nagyokat kurjantgatunk kis társaságommal a visszajátszások láttán. Nagyon jól nézett ki... Az utolsó ütés Mátrix-szerű hatása pedig egyedülálló. Máshol is szívesen látnám... A program nem kötelező, na meg nem olyan cool, mint a Tao Feng, de azért mindenkinek érdemes beszerezni, aki a stílust kedveli.



TAO FENG VERSUS MORTAL KOMBAT: DA

„...a Deadly Alliance nagyon jó lett...véres, pergős, változatos...avagy csak ajánlani tudom... Ideális szórakozás, amikor egy ismerősöddel találkozol, vagy buliba mentek...de igazából egyedül is éppen annyira fogyasztható, mint többedmagadban..." (BG...2003. Január.)





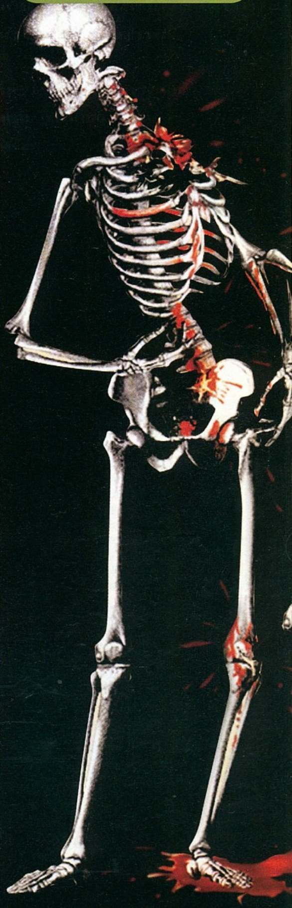
A jelenlegi triumvirátus egyik tagja. Nehéz eldönteni, hogy melyikük a jobb, de TALÁN a Tao nyerne kettőjük közül – hiába az MK-ban elfolyó rengeteg vér, hiába a sok fegyver és hiába a kivégzés. Egy vonalon mozog a két program, de Tobias mester fejlesztésében több az újítás, az egyedi ötlet. Emiatt talán a Lótusz az esélyesebb NALAM. Amúgy a két játék között karakterileg is húzható párhuzam...gondolok itt a Kano/Fatalist hasonlóságra, vagy arra, hogy mindkettőben van egy kis zöld teremtmény, ami valamiben emberi, de hajaz egyéb formákra is (Reptile/Goth). Ezeken kívül is lelhetünk érdekes kapcsolatokra, de ezek már csak amolyan „keresem, találom" dolgok. A lényeg, hogy szoros kettőjük között a küzdelem, ami elég pozitív, ha belegondolunk, hogy az egyikük már elég nagy múlttal rendelkezik, míg másikuk csak egy frissen érkezett jövevény.

TAO FENG VERSUS DOA3

„A sorozatnak igazából csak most, a kizárólag Xbox-ra készített 3. résszel sikerült levetkőznie „segédprímás" szerepét: felemelkednie a Tekken és VF sorozatok mellé, egyenlő partnerként. A DoA széria felnőtt – bár grafikailag soha nem volt elmaradva kortársaitól –, ma már az első ligában küzd. A harci szellem mindig vele volt: minden részt az alapoktól írtak újra és a cél mindig tisztán lebegett a fejlesztők szeme előtt: felülmúlni. Ha ez fiatal kisasszonyok fehérne-







műjének kivillantásával lesz elérhető, ám legyen. A cél szentesíti a ciciket." (Reiker...2002. Május.)

A DoA legenda. Nem csak a kivillanó fehérneműk és a célszentesítő (egyébiránt tényleg látványos, hatalmas...) mellek látványa miatt, hanem egyedülálló harcrendszerének köszönhetően. Mert lehetnének bármilyen valóságosak azok a lánykák, ha maga az akció semmit nem nyújt. Itt azonban többről van szó. Eszméletlen színvonalú grafikáról, hangulatról, ezernyi lehetőségről. Amitől pedig én kiakadtam annakidején: a legnagyobb lényeg a DoA sorozatban a művészi koreográfiájú harcokon van. Nem csak úgy rugdosódunk ide-oda, meg ütögetjük a másikat...nem. Szemet gyönyörködtetően KÜZDÜNK! Ez az, amit nem tud felmutatni más program, még a Tao Feng, vagy az MK sem. Nem lehet utánozni. Az abszolút nyertes. A király. Alatta pedig a legnagyobbak...a Lotus és a Deadly Alliance...





Ezek voltak tehát a verseny résztvevői. Létezik még egy Marvel VS Capcom 2 is, de az annyira különbözik műfajában az említettektől, hogy inkább nem vettem be résztvevőnek. Elnézést érte. Most pedig következzen egy részletes összegzés, majd nem marad más hátra, mint a szomorú búcsú.

LÓTUSZ ÖKLE LECSAPOTT

Nem is akárhogyan. Emlékezetesen. Mindenkinek maradandó élményeket fog okozni. A grafikája nagyon szép, többnyire igazán kidolgozott. Látványos például a tetőn látható eső, valamint a villámlás, de a karakterek is egytől egyig profin vannak megalkotva. Valamennyire még egyéniek is, ami manapság már elég ritka dolog. Pár probléma van csak ezen a téren, mégpedig az égboltokat kicsit gyengének találtam, na meg az utcán lobogó tüzet is, de ezek nem olyan nagy negatívumok, hogy lerontsák az összképet.

A játszhatóság mosolyogtat és könnyeztet egyszerre. Alapjában remek ötletek vannak a programban, amik közül a sarokból szabadulás és az oszlopra ugrás technikája még rendben megcsinálható, de sajnos a kombózásnál, valamint az oldalazásnál már kisebb nehézségekbe ütközünk. Köszönhető mindez az irányítónak, ami nem a legmegfelelőbb ezekre a célokra. Ez volt az egyik problémám, a másik pedig az, hogy időnként úgy bekattan a gép, hogy mozdulni sem tudunk, mert szabályosan péppé ver minket. Amennyiben az oldalazás mindig bejönne, ez nem is történhetne meg, de sajnos az említett nehézségek miatt gyakori eset ez az őrjöngés. Ilyenkor pedig mi is őrjöngünk, ami idővel ahhoz vezethet, hogy kikapcsoljuk a gépet. Jó-jó...másnap újult erőkkel vetjük bele magunkat a küzdelembe, de azért akkor is fáj ez a bénaság. A szavatosság jó, nem fogjuk hamar elfelejteni a játékot. A zene nem nagy kunszt (háttérnek pont elmennek), de hangok terén jó munkát végzett a csapat. Hangulatilag pedig (ha leszámítjuk az időnként ránk törő idegrohamokat) eléggé meggyőző a cucc. Szerintem méltó Tobias nevéhez és bár nem hibátlan, mindenképpen az élvonalhoz tartozik a Tao Feng. Rengeteg jó ötlet van benne, leköt sokáig. Azonban...ahogyan azt az interneten is hirdetik...nem a jellemtelen, gyenge embereknek van kitalálva. Kell hozzá lelkierő, gyakorlás, tapasztalat. Ez van... Aki érez magában ezek közül valamit, az bátran próbálkozzon vele. Gyors, pergős, véres, szép...használható... Nem is kicsit. Na! Most mire vársz? Vedd meg! Neked való! Kézcsók a hölgyeknek, pacsi az uraknak...én léptem.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon tetszett Bojti ötlete, hogy a TF-et összehasonlítja a piacon levő többi verekedős játékkal. Jó is lett a végkövetkeztetés, talán csak az lehet félrevezető némelyeknek, hogy általa is legeredetibbnek tartott DOA miért csak 8 pontot kapott. Nos, az ok prózai: a DOA-t nem Gábor értékelte, hanem egy nála kritikusabb tesztelő; ebből adódik a -1 pontos különbség...

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

MICROSOFT/STUDIO GIGANTE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
1 mentés 2085 blokk

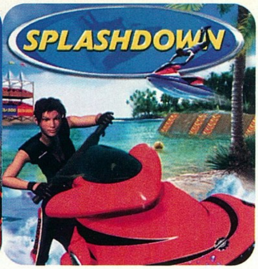
✔ remek hangulat, sok újítás, jó karakterek, szép grafika, gyors játékmenet
× irányítóból adódó nehézségek, időnként idegroham a géptől

9 pont





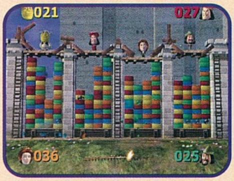




XBOX LELTÁR

SHREK SUPER PARTY

A címadó rajzfilm sikere igen nagynak bizonyult átlagostól eltérő hozzáállása, néhol már-már felnőttes hangvétele miatt. Rövid időn belül persze a felhajtás is lényegesen megnőtt körülötte, de ez már nem is okozott nagy meglepetést. Emlékszem, amikor a boltjainkban vérre menő harcok mentek a különböző méretű figurákért, főleg akkor harapódzott el ez az őrület, amikor már az angliai beszállítónál is fogyatkozott a darabszám és mi már az utolsó készleteink maradékát árusítottuk ki. No mindegy...az említett figurák mellett a témában készített programok is megjelentek a piacon, bár ez utóbbiak nem mutattak túl nagy igényességet, ezért többnyire hamar el is lettek felejtve a játékosok köreiben (a tesztelők köreiben pedig még hamarabb). A TDK fejlesztette Super Party is hasonló babérokra tör, legalábbis nálam hamar a kukában fogja végezni. Átlagos grafikájú, átlagos kezelhetőséggel rendelkező és átlagos hangulatú parti-játékról van ugyanis szó. Semmi olyat nem



produkál, ami miatt megakadna rajta a szeme bárkinek is. Négyen játszhatják, tele van apróbb, humorosnak szánt helyszínekkel, feladatokkal. A lényeg pedig az, hogy sok pontot szerezzünk, na meg az, hogy szívassuk a másikat. Különösebben nem hat meg. Ha valaki nem tudná, van még nekünk Kung Fu Chaos nevezetű kincsünk, de akár a Fuzion Frenzy is előkaparható. Shrek meg elmehet a búsba. Kiss Ödön talán előveszi majd hatodik születésnapjának zsúrján, és Nagy Sacival, Rutyedlák Gézuval, valamint Esztelen Leokádiával fergetegeset fognak szórakozni, de ez már nem a mi dolgunk. Érdemes a játékot elkerülni...ha meg mégis érdekelne, hát nyugodtan „szóljatok Ödönnek", ő majd prezentálja nektek ezt a frenetikus alkotást.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

3.5 pont

JAMES CAMERON'S DARK ANGEL

Cameron bácsi bukott angyalkájáról értekeztem már az 57. számunkban, ahol elkövettem azt a hibát, hogy rossz helyeken néztem utána a játék alapjául szolgáló film információinak. Így történhetett meg az, hogy könnyedén kijelentettem egy hatalmas hülyeséget, mely szerint a sorozatot nem mutatták be hazánkban. Nos...tévedtem, bemutatták, valamint a szemtanúk szerint még nézhető is lett (bár ez irányban még nincsenek konkrét bizonyítékaim, de nyomozásaim még folynak...:)) Sőt...van olyan ember, aki istennőjévé nyilvánította a főszereplő hölgyet is. Háááát. Rendben. Bár én a...hmmm...szóval a „mellben erősebb" leányzókat kedvelem, de van valami az említett hősnőben is, mert nem egy olvasótól hallottam, hogy mennyire jól néz ki. Ezen nem vitázom. Azonban a játékot még ez sem menti meg a bukástól, mert csak egy szimpla „megyünk+ütünk" programmal állunk szemben. Hiába a sorozat, hiába a csini főszereplő, hiába a sok Mátrixból lopott jelenet, harc...ez nem több, mint egy rengetegszer látott „eksön gém". Null eredetiséggel, közepesnél alig jobb grafikával. Túl sok mindent nem is tudok róla mondani, csak annyit, hogy ne vegyétek meg, mert még a vésése is többe kerül, mint amennyit valójában ér. Öt forint. Azért egy kis pozitívummal is szolgálhatok... A korongon helyet kapott a készülő Malice (tavaly ősszel ki kellett volna jönnie...grrr) bemutatója, ami elég pofás darabnak ígérkezik. Hmmm...a Dark Angel pontozásában ez nem segít, de jó volt megnézni az említett videót. Hát ennyi. Csak azért, hogy ne lehessen azt mondani, én mindig csak a rosszat látom.





MÁS VERZIÓ: PS2

4 pont

MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Matt Hoffman nem ritka vendég a konzolos boltok polcain. A főszereplésével kiadott BMX programok megtalálhatóak szinte minden platformon, többé-kevésbé még sikeresek is. Előző számunkban az eredetileg harmadik résznek szánt XXX-et teszteltem, de az se kapott többet hét pontnál. Most sem lesz ez másképpen, sőt...azt hiszem, hogy most még alacsonyabbra viszem az eredményt. Teszem ezt azért, mert sem a grafika, sem a játékmenet, sem a hangulat nem sikeredett olyanra, ami miatt többet érdemelne a játék. Teljesen átlagos. Pályák, mutatványok, megszerzendő cuccok, nagy borulások. Minek ezt kiadni minden évben, más nevek alatt, ha egyszer lényegi különbség nincs köztük? Akkor sem fogom megvenni, ha (ez a rész most ki lesz vágva szerintem...) tele lesz borotvált, hatalmas mellű, intimékszereket viselő csajokkal, akik végig próbálják a világ összes létező vibrátorát. Zeneileg vannak kellemes meglepetések a korongon, ilyen például Iggy Pop, vagy a Suicidal Tendencies, de sajnos olyan önmagukat pénzért áruló hímneműek is hallhatók, mint a Crazy Town. Merevlemezről persze lehetetlen betölteni bármit is, de nem is tudom, hogy miért vártam az ellenkezőjét. Ez egy teljesen átlagos program, azoknak, akik pont erre vevők, és azoknak, akiknek az egyéniség nem jelent semmit. Fogyasszák egészséggel. Szerintem lassan haladjunk tovább, mert a BMX 2 nem is érdemel ennél több helyet. Fél oldalas teszt az 54. Konzolban.





MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

5 pont

SPLASHDOWN

Előző vendégünkkel szemben a vízi sportok képviselői kevésbé gyakoriak kedvenc gépeinken, mint szárazföldi társaik, ezért általában kellemesebb fogadtatásban is részesülnek. A Splashdown-ra keresztelt Jet-Ski szimulátort még Dzson tesztelte az ország legkeresettebb magazinjának 48. számában (természetesen RÓLUNK van szó ;)), amikor még hozzáértők véleményét is kikérte a minél pontosabb kritika érdekében. Valóban. A teszt alanya tényleg kellemes külsővel bír, a víz megvalósítása gyönyörködteti a szemet, talán még szebb is az X-es verzió, de sajnos ezzel együtt többet is akadozik, mint PS2-es társa. Szimulációban nem nagyon van vetélytársa, én pedig fejet hajtok a sport rajongói előtt, akik az említett cikkben már kinyilvánították véleményüket ezzel kapcsolatban. Ez idáig szépnek is tűnhet összességében (az akadást leszámítva), de vannak problémák is. A legfontosabb az, hogy hangulata nincs túl sok a játéknak. Jópofa, szép, el van vele az ember, de nem olyan termék, amitől elhagyjuk az állunkat, és csak nézünk magunk elé a megdöbbenés hatására. Zeneileg nem egy nagy szám a válogatás, ami a lemezre lett pakolva (talán csak a KMFDM emelkedik ki a tucat produktumok közül, de nekik sem ez a legkiemelkedőbb alkotásuk), szerencsére azonban ez nem jelenthet túl nagy érvágást senkinek sem, mivel a merevlemezen tárolt zenékből is nyugodtan mazsolázhatunk. Ezt egyébként csak a játék alatt tehetjük meg, szóval senki ne keresgéljen a főmenüben. Egy szóval...kellemes a Splashdown, még hibáival együtt is használható, sőt...a sport fanatikusainak még kötelezőnek is mondható. Az átlagembereknek azonban nem ez lesz az év legnagyobb megjelenése.





MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont



FIRE BLADE

Emlékszik még valaki az olyan klasszikusokra, mint a Strike sorozat, vagy a C64-en is ismert másik helikopteres stuff, amiben balról-jobbra kellett repkedni (meg vissza), és közben embereket mentettünk ki az ellenséges területről (talán Choplifter, ha jól emlékszem...)? De szép idők is voltak azok. Azóta sem sikerült igazán jó kopteres programot írniuk a fejlesztőknek...hiányoznak is. A Fire Blade ezt az űrt hivatott betölteni, és ha nem is ANNYIRA zseniális, mint a nagy nevű ősök, azért így is ELÉG jóra sikeredett. A séma hasonló. Csendben belopakodunk az ellenséges területre (na jó, annyira nem leszünk csendesek...legalábbis én nem nevezném csendesnek azt, amikor szétlövök egy teljes osztagot...:), megmentünk, célpontokat likvidálunk, és még hasonló izgalmas küldetésekben veszünk részt. Az irányítás furcsa, de megszokható, az ellenfelek pedig idővel mindig leamortizálhatók, csak a gyenge pontjukat kell megtalálni. Szavatosságban, hangulatban az

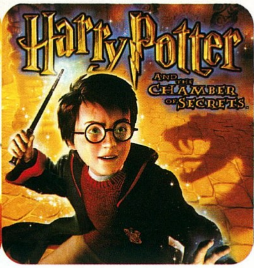


utóbbi évek legjobb helikopteres programjával állunk szemben, valamint grafikailag is elég kellemes a megvalósítás. A vizek gyönyörűek, a gyorsulásoknál tapasztalható elmosódott környezet pedig egyszerűen remek... Egyedül a robbanások nem tetszettek, valamint időnként a környezet is egyszerű kicsit. Azért ez utóbbiban is vannak jópofa dolgok, mint például a kis falu, ahol a bárányok ijedten futkosnak alattunk, mialatt mi ide-oda repkedünk. Fegyvereinkkel még távolabbi célpontokra is ráközelíthetünk (érdemes kipróbálni, milyen levadászni messziről EGY katonát), ami nagyon jó móka. Néha úgy érezhetjük magunkat, mintha a Kék Villámban ücsörögnénk. Jó az FB, még kevés hiányossága ellenére is. Két oldalas teszt az 52. Konzolban.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

7.5pont



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Köztudott, hogy nem vagyok a kis szemüveges okostojás kedvelője, de a történetnek elég rajongója van ahhoz, hogy ne hagyjam magamon eluralkodni előítéleteimet, érzelmeimet...főleg azért, mert akkor könnyen lincselés áldozata is válhatna belőlem. Mivel még élni akarok, félreteszem minden egyéni véleményemet, és inkább a programra összpontosítok. A játékban egyértelműen a platform és a kaland jellegzetességek dominálnak. Ez azt jelenti, hogy ugrálhatunk, gyűjtögethetünk (sőt...még akár repkedhetünk is), de nem egyszer társalognunk, keresgélnünk is kell ahhoz, hogy sikeresen megoldjunk egy feladatot. Ehhez nem árt egy kis angol nyelvtudás sem, mivel anélkül előfordulhat, hogy abban a kellemetlen helyzetben, szituációban találjuk magunkat, ami nálam volt jellemző a Morrowind esetén. Nevezetesen...ülünk, bután nézünk magunk



elé, és próbáljuk összetenni az olvasottak/hallottak értelmét...persze kevés sikerrel (azért az Elder esetében ez érthető, mert néha tényleg szótárhoz kell nyúlni, ha valaki nem anyanyelvi szinten beszéli az angolt). Ezen apró kellemetlenség azonban pont eleget árt a játék esetében ahhoz, hogy egy átlagos kisgyerek ne üljön le vele játszani (mert ugye ők a célközönség)...már ha nem elég jó az idegen nyelvekben...mert hamar elakadhat. Amúgy nem jut eszembe túl sok negatívum, a hangulat, és a grafika jó, szavatosságilag meg olyan a program, ami a hasonlóan ugra-bugra játékoknál elvárható. Érdemes vele próbálkozni. Teszt az 56-os számunkban.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2, PS

8pont



THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Erről a játékról kicsit sem nehéz írni. Azok közé tartozom, akik döbbenten nézték végig a két filmet...azok közé, akik a vége felirat után is ülve maradtak, tiszteletüket jelezve ezzel a készítők felé...azok közé, akiknek szemében ott csillogott egy könnycsepp az érzelmek hatására, amiket a mozi szabadított fel lelkünkben. Mert a történet nem másról szól, mint az érzelmekről. Barátságról, önzetlenségről, kitartásról. A program ennek a két csodálatos alkotásnak a legemlékezetesebb pillanatait dolgozza fel, nem kevesebb monumentalitással, mint amit azokban megtapasztalhattunk. Csodálatos grafika, remek hangok, a filmekből vett zene, hatalmas összecsapások adják meg az alaphangulatot, ami túlzás nélkül is kiváló. Az összekötő jelenetek pedig jórészt a filmből vannak bevágva, de úgy, hogy alig vesszük észre a váltásokat mozi és grafikus motor között. A karaktereket

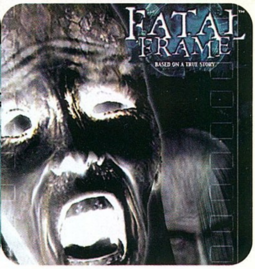


fejleszthetjük, valamint rengeteg extrát megnyithatunk, amik többnyire képeket, interjúkat, információkat takarnak. A mérleg másik oldalán „csak” a szavatosság áll, ami sajnos nem hosszú, mert a program RÖVID. Nem is kicsit. Valamint nem több, mint egy ütlegelős játék. Néha használhatjuk az agyunkat is, de inkább az aprításon van a hangsúly. Ez nagy kár. Ezen kívül azonban csak a pozitívumok vannak...azok, amiket már említettem. Ne hagyja ki senki, aki szereti a filmeket, a sztorit, vagy csak a hasonló játékokat kedveli (mint mondjuk Dynasty sorozat). Megéri. Hősök lehetünk rövid időre. Én Aragorn lettem, ő pedig én. Egy monumentális alkotás része... Három oldalas tesztünk az 55-ös Konzolban.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

7.5pont



FATAL FRAME

A Fatal Frame, vagy Project Zero néven elhíresült alkotás sem volt egy egyszerű eset. Még a 49-es számunkban disszertáltam belőle, sőt...végigjátszással is szolgáltam az érdeklődők számára. Az újító gondolatokkal teli program a Silent Hill árnyékából lépett elő, de talán még meg is előzte azt a Tecmo-nál dolgozó zseniális emberek jóvoltából. Mert kinek jutna eszébe az, hogy egy teljesen átlagos főhőssel egy elhagyatott házban kószáljunk „egyszál” fényképezőgéppel? Hát nekik... Null fegyver, csak a fotózás segíthet rajtunk. Rengeteg szellem, és egy hátborzongató történet kísért minket, amíg rá nem lelünk a végső megoldására, és le nem győzzük a fő gonoszt. Hátborzongató hangulat követi a történéseket, és ez nem csak duma. Időnként a hideg kirázott, amikor egyes történeti szálakra fény derült. Ezeket a pillanatokat azonban nem lehet elmesélni, ezeket át kell élni. A grafika kellemes, de nem egetverő, a



játszhatóságnak pedig emberünk mozgatása a gyengéje. Ezeken kívül azonban nagyon korrekt a megvalósítás. Kihagyhatatlan darab azoknak, akik szeretnek borzongani, vagy kedvelik a kalandokat. Én mindenképpen csak ajánlani tudom, és a tapasztalatom az, hogy mások is hasonló véleményen vannak, mint én. Szerintünk az FF úttörő a műfajon belül, és nem a kiomló belekkel, vagy a kismillió-szor látott élőhalottakkal sokkol, hanem az ismeretlen, megmagyarázhatatlan, és megfoghatatlan borzalmakkal. Művészi alkotás...zseniális!!!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

9pont



BATMAN™ DARK TOMORROW™

GYENGE JÁTÉKNÁL NEM CSAK A HOLNAP SÖTÉT...

Bár a közkedvelt Denevérember hatalmas sikereket ért el a képregények világában, valamiért más piacokon mégsem tud igazi, érdemekben gazdag eredményeket felmutatni. Nem tudom, miért lehet ez, de tény, hogy rengeteg béna rajzfilmsorozat, film (az első kettő kivételével), valamint játék készült már a gazdag Bruce főszereplésével. Előbbiek elemezgetését az olvasókra hagyom, én inkább az utóbbi iparágra összpontosítanék. Találkozhattunk már szinte minden platformon a denevérjeles emberkével, aki mániákus hévvel védi Gotham City-t, szeretett városát. Ezek a programok többnyire filmekkel álltak kapcsolatban, de előfordult az is, hogy saját történetet dolgoztak fel. Talán nem túlzok, ha azt mondom, batmanus játékai hatvan-hetven százalékban használhatatlanok voltak. Vagy kezelhetetlenségük miatt váltak rövid időn belül maximálisan frusztrálóvá, vagy a gép szadizmusa késztetett minket az aktuális rendszer kikapcsolására. Pár programmal szívesen eljátszogattam, de a többi nagyon hamar a polc leghátsó részére került. Szóval nem tudom, miért van ez, mivel mind a történet, mind a főszereplő megadja az esélyét egy nagyszerű alkotásnak, ám az sajnos eddig még nem látta meg a napvilágot. Nagyjából másfél éve futottam össze a Batman Vengeance elnevezésű feldolgozással (majdnem minden gépre megjelent), ami még élvezhetőre is sikeredett. Akkoriban röppent fel a híre annak is (talán kicsivel később...), hogy készül még egy anyag, méghozzá a Kemco jóvoltából. Persze ígértek hozzá jó sztorit, csodaszép grafikát, nagyszerű játékmenetet, toronyórát, aranyláncot. Talán nem árulok el hatalmas titkot, ha azt állítom, ezek közül semmi nem érkezett meg az én kis csomagocskámban, csak maga az egyszerű játék (elvégre hiába titkolnám az eredményt, ha a túloldalon kétméteres betűkkel, számokkal virít az értékelés...). Persze örültem volna, ha legalább az aranyáru eljut hozzám, de úgy néz ki, hogy egy darabig még le kell mondanom a milliomos szerepkörről...:(Szóval. A Kemco nagyszabású remekműve (bruhaha...) már piacon van, és én vagyok a szerencsés/szerencsétlen, aki bemutathatja nektek. Készüljetek fel, indulunk Gotham City-be!



A BEÍGÉRT TÖRTÉNET, VAGYIS ANNAK HIÁNYA

Filmekből van pár a játékban, amit bizonyít az indító videó is. Ebben apa-lánya megható társalgását hallhatjuk világuralomról, pusztításról, ördögi tervekről, na meg arról, hogy ezeknek megakadályozására csak egy ember képes (Hmm...vajon ki lehet ő?:), ezért egy újabb ördögien gonosz terv is napvilágot lát. Meg kell ölni az illetőt. Nahát... Egy vágás és a Bruce villát láthatjuk, a főszereplővel egyetemben, aki spontán mód rögtön vissza is emlékezik az unalomig ismert éjszakára, amikor szüleit lelőtték. Az in memorian jelenet végeztével hegyes fülű barátunk még az előbbinél is spontánabbul bevágódik kicsi kocsijába és megindul a város felé, ahol mindig akad egy-két spontánul bűnt elkövető gazfickó, akiken kitöltheti a mérgét. Egy pillanat erejéig miénk lesz a főszerep, hogy megdádázzuk a bácsikat, akik a túlzott „seggrepacsi" hatására elterülnek a földön. Rendőrök érkeznek, batmanus fülébe pedig érzéki női hang búg egy műholdadásról. Megint a játékosé a főszerep, a denevérkábel segítségével kell átlendülni tetőről-tetőre, amíg nyomozó barátunkhoz nem érünk, ahol folytatódik az előbbi kis lájtos mese. Mint mindig, most is megijesztjük a detektívet, persze a spontán infarktus elmarad, pedig egyszer úgy megnézném. A rend éber őre bandaháborút emleget, majd szavai megerősítéséül spontán robbanás rázza meg a várost. Dönci hamar akcióba lép, innentől már tényleg miénk a főszerep. Először Fekete Maszkot kell beájultatni, de rögös a hozzávezető út, mivel minden emberét ránk szabadítja. Pár pálya, azután a miénk lehet (ki-ki gusztusától függően használja ki az alkalmat...) „bőrpofa". A sztori persze megy tovább, színre lép minden főbb ellenfél (Joker, Mr. Freeze és a „titokzatos" főellenség...), de hatalmas meglepetések nem fognak érni minket. Egy teljesen átlagos történettel állunk szemben, aminek még jó is a kivitelezése (gondolok most a kellemes animációra, a jól megkomponált szimfonikus muzsikára), csak mint azt már párszor említettem, mostanság kezd nagyon idegesíteni, amikor beígérnek mindenféle csúcsminőségű sztorit, azután meg amikor már előttünk a stuff, csak a megszokott sablonokat látjuk nézhető kivitelben. Nem azzal van a gond, hogy nem Oscar-díjas forgatókönyvírók vannak a cégeknél, hanem azzal, hogy kamuznak össze-vissza. Most, hogy ezt is kitárgyaltam, nézzük meg a menüt, meg a játékot magát, meztelen valóságában...



MINT A SÖTÉT ANGYAL...

A főmenü nem nyújt túl sok izgalmas lehetőséget, van itt új játék, régi betöltése, meg a kihagyhatatlan opciók. Utóbbi ponton belül is csak a hétköznapi beállítások várnak, avagy zene, hang, vibráció, radar, feliratozás.

Lépjünk akkor be a kalandok birodalmába. Jönnek a korábban említett részek. Denevérembert kicsit hasonló nézetből láthatjuk, mint a korábban tesztelt Dark Angel hősnőjét, csak itt a kamera néhol jobban ráközelít a főszereplőre, valamint vannak idióta vágások is, amik képesek behülyíteni mindenkit annyira, hogy ne tudja, merre az előre és merre a hátra. Bruce arcot a bal analóg karral mozgatjuk, a B-vel ugrunk, az A-val ütünk, az X pedig a rúgás. Ezeket lehet természetesen kombinálni (bár a támadás, ugrás vegyítésével csak rúgni tudunk a levegőben), valamint lehet duplázni a levegőben kétszeres B-vel. Található még a repertoárunkban egy hátra szaltó is, amit az L+R használattal hozhatunk elő. A jobb analóg kattanásig nyomásával guggolhatunk, ez a mozdulat jól jön, amikor mondjuk egy kisebb csapat lő ránk és mi csak pár doboz mögött találhatunk fedezéket magunknak. A D-pad nyilaival a felszereléseink között turkálhatunk, a kiválasztott tárgyat az Y segítségével működtethetjük. A Start menüben is kiválaszthatjuk ez utóbbiakat, megnézegethet-



jük itt még az ellenfelek, barátok adatait is, na meg menthetünk (aktuális pályát, nem pedig pillanatnyi állapotot...). A tévéképernyő jobb felső sarkában egy térképet figyelhetünk meg, amin vékony csíkkal van jelölve a mozgásunk, pirossal satírozva a célhelyszín. A bal alsó sarokban az alapinformációkat láthatjuk (életerő és társai). Bár van, aki támadt már azért, mert ezeket az „egyértelmű” dolgokat leközlöm, de én továbbra is fontosnak tartom a megemlítésüket, mivel ha valaki először ül le játszani egy ilyen műfajú programmal, akkor nem biztos, hogy tudni fogja, mit kell csinálni. Ráadásul a Medal Of Honor: Frontline kapcsolatán hallott problémák (mit kell tenni a partraszállásnál, stb...) után semmit nem kezelek teljesen egyértelműen. Különben is...erről szól a teszt lényegében. Minden információt megosztani az olvasókkal. Nna! Ezek az alapok, a tárgyakat értelemszerűen kell igénybe venni...kábelt a tetőkön, életerőt a nehéz helyzetekben, lámpát a sötétben, bumerángot, füstbombát harcban, meg hasonlók. A kamera, mint említettem, változó nézetekből követ, de többnyire félig oldalról/félig felülről tekint le ránk.



Teljes 3D-ben mozoghatunk, mindenki azt tesz, amit akar, és amit enged a programozók által megírt forgatókönyv.

EGY-KÉT ÉSZREVÉTEL A NYILVÁNOS KIVÉGZÉS ELŐTT

Túl sok nehézségre (logikai oldalról tekintve) nem akadtam játszadozásom során. Az egyetlen kihívás abban rejlik, hogy megtaláljuk a továbbvezető utat, meg hogy leverjünk mindenkit minimális energiaveszteséggel. Időnként van egy-egy meglepő rész, de ezek majdnem olyan ritkák, mint az a bizonyos fehér holló. Nem is tudom... Máskor mindig tudok elhinteni néhány jó tanácsot, de most egy sem jut az eszembe. Talán csak az, hogy ha már nagyon elegetek van a programból, akkor újra kezditek a mókát, majd a tetőkön szaladgálva szándékosan nem használjátok a kábelt, minek következményeként bőrrucis bajnokunk kipróbálhatja a szabadesés abszolút élvezetes formáját. Nekünk legalábbis élvezetes lesz ez az elégtétel. Jó...esetleg annyit, hogy mindig próbáljunk meg lesből támadni, elrejtőzni a ládák mögé (vagy amit találunk). A mozgásérzékelő bombákkal vigyázzunk, kússzunk át alattuk, vagy ugorjunk. A termo-szemüveggel remekül láthatjuk a piros kis csíkokat, amik a biztos halált nyújtják számunkra. Ennél többet már tényleg nem tudok nyújtani. Nem is nagyon hiszem, hogy a negatívumok kivesézése után még valaki kíváncsi lesz a programra, de aki mégis, az úgyis rájön magától a többi lényegtelen apróságra. Tehát...jöjjön, aminek jönnie kell, avagy alázzuk le keményen ezt a játéknak csúfolt valamit.

BATMAN! BATMAN! WE HAVE A PROBLEM!!

Igen... Volna egy kevés problémánk, mivel... Nos... Elérkeztünk a teszt legélvezetesebb részéhez. Most keményen fikázni fogunk. Nem azért mert jólesik (dehogy-nem esik jól...;), hanem azért, mert nem érdemel mást sem a Dark Tomorrow, sem a Kemco. Lássuk tehát a különböző szempontokat, amik alapján kinyilváníthatjuk véleményünket:

1. Grafika... Most mit írjak ide? Már első ránézésre megláthatjuk, hogy a fejlesztők nem végeztek túl jó munkát. Szürke, kidolgozatlan hátterek kísérnek végig utunkon. Egyforma házakat, épületeket hagyunk magunk mögött minduntalan. Ellenfeleink sem túl fantáziadúsak általában, az első pályarészeken például folyamatosan idióta maszkos gengszterek rohamoznak minket. A karakterek kidolgozottsága időnként nevetséges, a Denevérember is úgy néz ki, mint valami kékes, szürkés paca. A robbanások, tüzek bénák, a víz azonban...förtelmes. Az X-en tapasztalhattuk már, hogy a folyók, tengerek milyen remekül mutatnak, amennyiben elég munka áll a háttérben, de ez valami förtelem, ami most elénk kerül. Szégyen és gyalázat, hogy ilyen munkát ki mertek adni kezeik közül a mélyen tisztelt Kemco munkatársak. Ötforintos vizuális megjelenítés...ahogy Martin mondaná, PS minőség a dobozon, gratulálok!

2. Játszhatóság... Az irányítás még tűrhető lenne, ha a kamera nem tenné tönkre az összképet. Ide-oda kapkodják néha, mi meg szaladhatunk utána. A másik bajom ezen területen abban rejlik, hogy a pályák különböző részekre vannak felszeletelve. Megyünk az utcán, egyszer csak töltés következik, majd kicsit arrébb találjuk magunkat. Ez még nem lenne annyira gáz, de az, hogy ha keményen tűz alá kerülünk, és kicsit visszahátrálunk, ugyanúgy eljátssza velünk ezt a program visszafelé is, az már több mint idegesítő. A mesterséges intelligencia közepes, ami abból adódik, hogy bár megpróbáltak lopdosni kicsit az MGS-ből (járőrözés, „háromszöglátás”, észrevétel esetén riasztás gyanánt levegőbe lövöldözés), attól függetlenül időnként iszonyatosan szerencsétlenül viselkednek a támadóink. Más... Jó ötletnek tartom a







(már a Vengeance-ban is használt) megbilincselést, de hiába használjuk, amikor többen támadnak ránk. Egyik elfekszik, másik lő ránk, aztán meg cserélnek. Mi meg persze védtelenek vagyunk, amikor földön fekvő kedvesünkre helyezzük a gyönyörű karperecet.

3. Szavatosság... Szerintetek mennyire köt le bárkit is egy olyan program, amiben már az első félórában megmutatkozik a totális unalom, amiben semmi igazi izgalom nem vár ránk, és amiben még csak a grafikában sem gyönyörködhetünk, hogy legalább az elterelje a nulla produktumról a figyelmünket? A válasz helyes: semennyire!! Türelmetlenebb embereknél már egy-két óra után kukában végzi a lemez, kitartóbbaknál maximum három-négy napig húzza. Kérdéses még az eredmény?

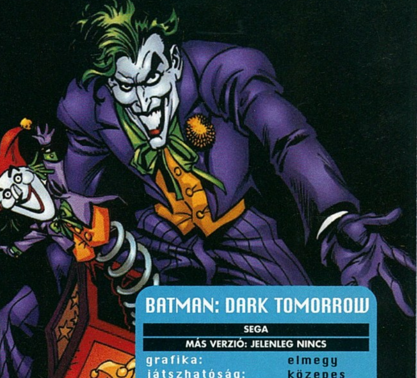
4. Zene, hang... Az egyetlen pont, ahol még valami pozitívumot is tudok írni. A zenét ugye nagyzenekarral vették fel, ami dob is némiképpen a minőségen, de ez nem tudja megmenteni a játékot a csődtől. Időnként jó hallani a monumentális, vagy olykor csendes, nyugodt betéteket, azonban ennyi. Komolyzenéért nem veszek meg egy X lemezt sem, ami ezresekbe kerül (jobb esetben ugye...). Akkor inkább ellátogatok egy erre szakosodott boltba, és magamévá teszem Vivaldi, Wagner, vagy valamelyik hasonlóan mesterien alkotó művész egyik remekművét. A hangok átlagosak, puffogás, csattogás, időnként pedig Batman orgazmusi pillanatot idéző nyögdécselése.

5. Hangulat... Ez sem az a pont, ahol áradozni fogok. A negatívumokat már olvashattátok. Ezek után nem valószínű, hogy jót írok a filingről, mivel az említettek pont eléggé lerontják az összképet. Volt már rá ugyan példa, hogy valami annyira rossz volt, hogy tetszett, de ez azért ritka és jelen esetünkben nem túl reális lehetőség. A Dark Tomorrow úgy rossz, ahogy van, ezen pedig nem tud már változtatni senki. Indokaimat láthattátok, hallgassatok rám, ne vegyétek meg. Amennyiben pedig megteszitek, utána csak magatokra vessetek, én figyelmeztettem mindenkit...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Kedvelem a Denevérembert és vártam ezt a játékot is. Az előzetesek alapján tetszett a téma, reméltem, hogy EZ a game végre méltó lesz a képregényhős hírnevéhez – a sok bukás program után. Erre mit tapasztalok? A grafika szerintem nem ANNYIRA rossz, hihetetlenül szemét viszont az irányítás, játszhatatlan a stuff (megtanulható, de nem megszerethető!), iszonyat béna a kamera... Eleget mondtam? Én kettőfelet adnék neki...



BATMAN: DARK TOMORROW

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
1 mentés 7 blokk

✔ nagyzenekari aláfestés, amit néha jó hallgatni
× közhely, de az, hogy megjelent...

3.5 pont

A VILÁG SZÍNESBEN...

Most lehet, hogy páran elküldik majd az újság készítőit melegebb éghajlatokra, de a folyamatot leállítani már lehetetlen, a leírás, teszt készülőben van. Az ellenséges megnyilvánulások azért lehetségesek, mert a cikk alanya már nem egy mai darab. Tulajdonképpen a reakció, vagy a támadás jogos is lehetne azon az alapon, hogy miért írunk egy ilyen őskövületről? Azonban a tények, avagy a szerkesztőségbe érkező levelek azt mutatják, igény van rá. Sokan segítségünket kérték a programmal kapcsolatban, mi meg ugye nem vagyunk olyanok, akik elzárkóznának bármitől is, ha másoknak okozhatunk vele örömet. Martinnal emiatt úgy döntöttünk, a hozzánk bizalommal fordulóknak mindent elmesélünk, amit lehetséges. Elmeséljük Azurik történetét, kalandjait, megoldásait. Illetve majd én elmesélem, ő meg „beleszólogat"...;) Ez azonban így is van rendjén. No...nem is akarom tovább rabolni a helyet, mivel elég sok dologról szeretnék még írni, ezért aztán vágjunk is a közepébe...ismerjük meg Azurikot, aki egyidős az X-dobozzal.

VILÁGKÉP EGY LÁZADÁS UTÁN

Mivel a program története viszonylag bonyolult és hosszú, nem foglalkoznék vele túl részletesen, mert ellenkező esetben egy tízoldalas mellékletet is betehetnénk a magazinba. A lényeg annyi, hogy mi egy nagy birodalom kisebb bolygóján kezdjük kalandjainkat. Ez a bolygó Perathia. Apró része a hatalmas egyesülésnek. Az eleinte védelmet, könnyű életet biztosító gépezetek lázadása mindenhol megtette hatását. Perathia sem lehetett kivétel. Mivel a bolygó nagyon nagy bajban volt, szükség lett ismét egy Védelmezőre, aki segíthet az ott élőkön. Azonban a Védelmezők nemzetsége már nem rendelkezett túl nagy létszámmal. A bajok pedig csak fokozódnak. A problémát a szokásos gyengeségek okozzák...vagyis hatalomvágy, irigység, gonoszság. Ezen okokból kifolyólag már csak egyetlen esély maradt, méghozzá Azurik, a rendkívül éles elmével megáldott, csavaros gondolkodású, gyorsan tanuló fiú, aki Védelmezők tudását hordozza a vérében és képes uralni az elemeket. Amennyiben van még esélye a világnak, hát ő jelenti azt. Ennek a kékbőrű fiúnak bújhatunk a bőrébe, vele küzdhetjük végig a gyönyörű, valóban fantáziaszülemény helyszíneket, vele menthetjük meg a világot a pusztulástól, nem utolsó sorban pedig vele válhatunk kalandjai végére totál-brutál kinézetű Védelmezővé, akit már senki nem győzhet le. A sztori nagyon leegyszerűsítve, megrövidítve ennyi lenne, de természetesen ennél jóval többről van szó. Aki tud, nézzen utána pontosabban, mert megéri.

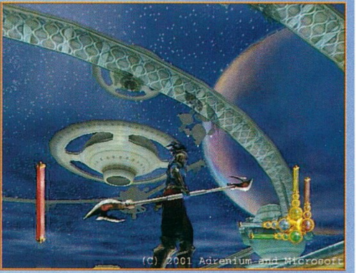


LEMEZ BEHELYEZVE

Menükkel nem sűrűn találkozhatunk az elején, mivel a gép rögtön egy összevágott bemutató filmecskével kezd, ami alatt csak a felirat villog, vagy nyomj egy Startot a kezdéshez, vagy X-et a játék előzetesekhez. Utóbbiban (mivel ugye az Azurik a géppel együtt jött ki...) csak már régen megjelent anyagokban gyönyörködhetünk (Blood Wake, Amped, Rallisport, stb...), ezért használjuk inkább az előbbi lehetőséget. Most kiválaszthatjuk, hogy új játékot indítunk, vagy egy régi állást töltünk be.

Előbbi esetében városunkban találjuk magunkat, ahol az ifjú Azurik gyakorol éppen. Az irányítást megkapva a gép megmutat pár fontos műveletet, amikre nem is térek ki, elég pontosan le vannak írva. A teremből kiérve Balthazar gyakorolgat velünk egy kicsit, akinek lelke már ekkor is romlott a sok elfojtott indulattól. Agresszív tanítási módszereitől Eldwyn mester véd meg, aki mint mindig, most is pont a legjobbkor érkezik. Később Balthazar megmutatja valós énjét...miután alárendeli magát a Halál Őrzőjének, kimutatja foga fehérjét a mesternek is. Ennek következménye az, hogy mi indulhatunk útnak...mi menthetjük meg a világot, mi szedhetjük össze az erők korongjainak darabjait. Csak magunkra számíthatunk innentől kezdve. A „zöldövezetbe" érve átvehetjük a hatalmat karakterünk felett, akinek alapirányítása rendkívül egyszerű. Bal analóg karral mozgatás, jobbal kamera helyezgetése. D-pad nyilaival ez utóbbinak jobbra, balra forgatása, közelítése, távolítása. Fekete gomb bukfenc, Y ugrás, A-B pedig ütés. A későbbiekben még jönnek majd újabb lehetőségek, de ezekről a mellékletben található leírásban olvashatsz majd, amikor éppen aktuálissá válnak. Most magáról a játékról ejtsünk pár szót. Igazából az Azurik egy érdekes egyvelege a Diablo, Tomb Raider és klasszikus platform műfajoknak. A játékmenet leginkább a Diablo stílusára emlékeztet, de a kameranézet inkább a Lara kalandokban tapasztaltakat követi. Időnként pedig ugrálhatunk ide-oda, ahogy azt még régen megszokhattuk Mario-tól napjainkig. Igen érdekes lett ez a turmix, de mindenképpen élvezetes. Azonban a képvilág az, ami teljesen meglepő. A program megjelenésekor az okozta a játékosok számára a legtöbb problémát, hogy mennyire színes a külalak. Nos...az. Tényleg túl színes. De könyörgöm. Ez egy fantáziajáték. Ha mindig csak a megszokott dolgokra akarunk építkezni, hát felejtsük is el rögtön a fantasy, horror stílusokat...űzzük el a fejlesztők fejéből a klasszikus RPG alapjaira épülő gondolatokat. Szóval a látvány hozza azt, amit várhatunk, ha igazán MÁS világot akarunk megtekinteni. Ez pedig szerintem véletlenül sem negatívum, inkább csak pozitívum.





AZ ELEMEK

Nos igen...a történet és a kalandok egyik legfontosabb része az elemek használata lesz. Tűz, víz, föld, levegő. Ezeknek az egyre nagyobb erővel történő igénybevételével juthatunk előre. Időnként ugyanis mágikus kapukkal találkozhatunk, amiknek megnyitását csak úgy hajthatjuk végre, ha rendelkezünk az ellenkező elem energiájával. Így például nem mehetünk át addig a kezdetekkor található lángoló kapukon, amíg nem uraljuk minimális szinten a vizet. Amennyiben megvan, szabad az út. Az elemek használata egyszerű, csak pár gomb kombinációja szükségeltetik hozzájuk, valamint lehet magukat az elemeket is kombinálgatni, aminek hatására egyre erősebb támadásokra, védekezésekre tehetünk majd szert. Amikor megszerzünk egy elemhez tartozó korongdarabot, azt láthat-



juk a Back gomb megnyomásával megnyíló menüben is. Itt is rakosgathatjuk a lehetőségeinket így, vagy úgy...ahogy nekünk a legjobban tetszik, vagy ahogy a legjobban fel tudjuk használni. Ezekre mindig utalást teszek majd a leírásban is, nem fogtok segítség nélkül maradni. Igazából tényleg nem akarom rabolni a helyet, ezért a lényegtelenebb információk helyett most tartok egy komolyabb értékelést, majd rögtön neki is állok a végigjátszásnak, ami aztán majd folytatódni fog a mellékletben...



SZÍNES, ÚJ, EGYEDI

Ezek mind jellemzőek az Azurikra. Mint már mondottam, nagyon sajátos képi világgal rendelkezik és ez számomra mindenképpen pozitívum. Nagyon elegem van a klónokból, egyforma fejlesztésekből, tucatszerű bénázásokból. Ettől függetlenül azonban ez a program sem hibátlan, sőt...sajnos elég sok problémával találkozhatunk benne, amik miatt nem fogom túlpontozni a játékot. Nézzük sorban. A grafika többnyire nagyon-nagyon szép. De tényleg. A helyszínek, karakterek nagyon ki vannak dolgozva. Azurik fegyverének pengéjén tükröződést figyelhetünk meg, csillog-villog. Az árnyékok is jól néznek ki nagy általánosságban. Nem sorolható a negatívumok közé, mert ez is a fantázia megdolgozása miatt van, de egy-két lény kicsit nevetséges alakkal rendelkezik. Ez nem dominál a teljes program alatt, de előfordul. Betudtam a fejlesztők furcsa gondolatainak, de időnként zavart. Jórészt azonban az élővilággal sincs probléma. Időnként hatalmas szörnyekkel is összefuthatunk, amik viszont kifejezetten jók. Ez idáig rendben. A baj az, hogy később lesznek olyan helyek, amiken látszik, hogy már nem volt elég idő, és emiatt kicsit egyszerűbbre lett véve a stílus. Ez már hibaként könyvelhető el. Az meg pláne, hogy nem egyszer előfordul, hogy a képfrissítés belassul, a cselekmény beszaggat. Na ez az, ami nem kéne. Emiatt lett az eredmény kiváló helyett „csak" jó. Csak! Mert egyébként gyönyörű világgal rendelkezik az Azurik. Jöjjön a játszhatóság. Átlagában ez is remekel, csak a kamera terén vannak kisebb gondjaim, ezeket meg már megszokhattuk. Néha rángat, hülye helyre áll be és hasonlók. A szavatosság jó, mint ahogy a hangulat is. A zenéket, hangokat hagytam a legvégére, mert ezekről kicsit többet szeretnék írni.



EGY IGAZI FILMZENE

A készítők úgy gondolták, hogy a játék valamivel többet érdemel, mint a többi hasonló cucc, ezért abban a megkülönböztetett bánásmódban részesült, hogy a zenéjének megalkotását egy díjnyertes szerzőre bízták, Jeremy Soule-ra. Soule a program képi világát látva egy teljesen egyedi hangulatot okozó zeneművet képzelt el, amibe minden energiáját, tudását belerakta. A megvalósításhoz már csak képzett zenészek kellettek. Őket Prágában találta meg és nem csalódott bennük. Érdekességként említendő, hogy Jeremy soha nem utazott ki hozzájuk, a gyakorlás, és a felvétel a modernkor eszközeinek segítségével zajlott le, avagy folyamatos digitális (hang, kép) kapcsolat állt fent zenészek és szerző között. A munka azonban így is rendben elkészült és megszületett a nagy mű, ami végül a maga kis negyvennyolc percével igen korrektre sikeredett. Stílusában, hangulatában egy klasszikus hollywoodi „filmzenével" állunk szemben, de ez most itt többről szól. Ez egy játékhoz készült. A zeneszerző minden tudását beleadta, és ez meg is látszik a Duke Ellington, Tchaikovsky ihlette munkán. Szinte páratlan, de mindenképpen lenyűgöző. Nem kérdéses tehát, hogy a zene milyen értékelést érdemel jelen esetben, és bár a hangok tönkre tehették volna ezt az eredményt, szerencsére ilyen nem történt, ezért minden a legnagyobb rendben. Az Azurik tehát egy igényes alkotás, ami egyaránt kikapcsolódást nyújt a kalandok kedvelőinek, vagy azoknak, akik szeretik az akcióorientált fantáziaszüleményeket. Én kellemesen csalódtam benne, és bár nem az X legjobbja, még csak nem is mai darab, de azért megállja a helyét... Most pedig jöjjön a már többször említett segítség...

VÉGIGJÁTSZÁS... A KEZDET

Mivel a városba vezető út le van zárva, indulj el lefelé. Hamar tapasztalhatod, hogy az Azurik is tele van felszedhető bogyókkal, kövekkel, de mivel ezekből rengeteg található a pályákon, nem fogok róluk említést tenni. Tessék keresgélni őket. Ami már fontosabb, az a mentőhely, amivel szintén összefutunk még az első lépések után. A körbe állva menthetjük el az aktuális állást, és majd innen folytathatjuk betöltés, elhalálozás esetén. Bár nem vagyok a csalások híve, de segítségként egy kis trükköt osztok meg veletek. Nyomjatok gyorsan, egymás után egy Fehér gombot, felfelé nyilat, lefelé nyilat, A-t, B-t, majd nyomjátok kattanásig a Jobb Analóg kart. Ezzel a módszerrel bárhol menthettek, csak arra vigyázzatok, hogy ne halál közeli pillanatban tegyétek ezt, mert az nem túl mókás, amikor mindig életünk elvesztése töltődik be. Szedjünk fel mindent, a kis lényeket meg gyilkoljuk le. A parthoz érve menjünk fel a baloldali emelkedőn, haladjunk végig rajta, azután ugorjunk át a tenger feletti nagy platformra. Ezen is szambázzunk végig (a létrán lemászhatunk a zsákmányért), de ne essünk le a vízbe, inkább ugorjunk bele a jobb oldali hatalmas kráterbe, ami ki is lő minket első komolyabb célunkhoz, a tóhoz. Vízben landolásunk után úszkáljunk kicsit, szedjünk fel mindent, majd ha meguntuk, evickéljünk ki a partra, és a bal oldali jégbarlang segítségével jussunk egyel feljebb, ahonnan fali növényekbe (kicsivel hátrébb) kapaszkodva ismét magasabbra kerülhetünk. Ne ugorj át a kis gáton, hanem fordulj jobbra, hogy meglásd a függőhidat, amin átjutva bekapcsolhatod a vízöntő szerkezetet. Amennyiben ez megvolt, már átmehetsz a „gát" túloldalára. Ha egyenesen előre mész, idővel, zsákutcával kerülsz szembe, ennek a végében van a szerkezet, amivel kiolthatod a lenti lángokat. Most már csak el kell jutni odáig. Irány vissza a jégbarlanghoz, abból kijutva pedig fuss fel a baloldali ösvényen. Így juthatsz el az emblémáig, amivel megszerzed a víz erejét. Jajj, tűzfal zárult köréd. Most mi lesz? Tartsd lenyomva a bal ravaszt, nyomj hozzá egy X-et! Nézd a kép balalsó sarkát! Feltöltődött az energiád. Most hatástalanítsd a falat. Először ess le, szedj fel mindent (a tűzfal mögött barlangban is), azután szaladj fel megint az ösvényen, de most ne állj meg ott, ahol az emblémához mentél, hanem rohanj tovább. A tűzkapun túl ments, majd a barlangból kiérve juss le a vízesésnél. A szárazföldön van egy arany teleportáló kör, amin keresztül visszakerülsz a kiindulóponthoz. Sétálj fel az ösvényen oda, ahol az akkor még megnyithatatlan tűzfalat hagytad, így bejutottál a városba...

(Folytatás a mellékletben, a jövő hónapban!)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Nem mai játék már az Azurik, de ahogy az Gábor 7.5 pontos értékelésből látszik, még „mai" szemmel" értékelve is megállja a helyét. Kevés ilyen igazán nagy lélegzetvételű 3D-s (mint mondjuk a Tomb Raider), klasszikus mászkálós-kalandjáték van a piacon, pedig lenne rá kereslet, az tuti. Én tök jól elvoltam vele, simán adtam volna rá nyolc pontot is. Remélem lesz folytatása!

AZURIK

MICROSOFT/ADRENIUM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 49 blokk

✓ sajátos látvány, kaland, akció, varázslat
× akadozik, pár apróság

7.5 pont

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II

A Phantasy Star Online úttörő volt a maga idejében, hiszen ez volt az első konzolos szerepjáték amely kifejezetten az internetes játékra készült. Egészen a program megjelenéséig csak a személyi számítógépekkel (plusz modemmel és internet előfizetéssel) rendelkező humanoidok élvezhették az online játékok nyújtotta előnyöket. PC-n a stílus már kiforrott és rég lerúgta lábairól a gyermekcipőit, szerte a világon rengeteg ember rákattant a manapság már a „masszív" jelzővel illetett műfajra. Nap mint nap fiatalok és öregek ezrei, tízezrei, százezrei csatlakoznak fel a világhálóra és püfölik egymást, vagy tömörülnek csapatba a túlélés érdekében. Amikor véletlenül beesem a szerkesztőségbe én magam is szembesülök az internetes játékok térhódításával, és kicsit szégyenkezve figyelem, ahogy a Márti-KMM-Liquid triót gyalázza rommá valami gyerek egy indiai falu kunyhójából a 386-os gépével és a 28K-s modemjével felcsatlakozva valamelyik Counter Strike szerverre. És bár ez is egyfajta online játék, nekem most mégiscsak egy, az interneten (is) játszható RPG-ről kell írnom, úgyhogy kanyarodjunk vissza a témához.

Szóval nekünk konzolosoknak egészen az ezredfordulóig kellett várunk az első online RPG megjelenésére (miközben PC-n már több tucat program biztosított szervert a játékok internetes részéhez, nem is beszélve a CSAK ekképpen játszató stuffokról, gondolok itt az olyan nagy nevekre, mint az Anarchy Online vagy az Everquest, de manapság már szinte az összes PC játék rendelkezik online vagy hálózati lehetőséggel), amikor piacra dobták japánban jelen cikkünk tárgyát, a Phantasy Star univerzumban játszódó első online játékot, azaz PSO-t, Dreamcastra.







Természetes volt, hogy az emberek ráugrottak a témára, voltak is gondok a SEGA szerverével jócskán, ettől függetlenül nagyon sikeres lett a játék, amit hamarosan követett egy feltuningolt, kijavított második epizód. Erre legfőképp azért volt szükség, hogy az első részben benne maradt bugokat, „kiskapukat" kiküszöböljék, mivel ha információim nem csalnak, néhány firnyákos csibész elkezdett csalni a játékban, a memóriakártyákkal variálva tárgyakat duplikáltak, irreálisan feltápolták az embereiket stb.

Ezt a két játékot kapják most meg a Gamecube tulajok egy mini-diszkre felzsúfolva. A PSO nem a klasszikus értelemben vett szerepjátékok közé tartozik, hanem az úgynevezett hack'n slash kategóriába. A műfaj jellemzői a töménytelen mennyiségű hackelés és slashelés, magyarul a temérdek ellenfél legyalázása, ami által emberünk tulajdonságai/képességei az egekig felfejlődnek, és ezáltal képessé válnak a keményebb ellenfeleket rejtő dungeonokat is teljesíteni, és ez általában így megy a játék végéig. :(

A történetnek, mint sok más szerepjáték esetében nincs is igazán lényegi szerepe, de azért pár sor erejéig emlékezzünk meg róla. Szóval valamikor a jövőben járunk, egy olyan korban, amikor a Föld már túlnépesedett és az emberek új lelakható bolygók felé kacsintgatnak. Útnak is indítják egy projekt keretein belül az anyámék asztali DVD lejátszójáról elkeresztelt Pioneer 1 jelzésű űrhajót, hogy kutasson új, emberi életre alkalmas planéták után. Az út hosszúra nyúlik de a kutatás eredményes, és rátalálnak a Ragol bolygóra, aminek légköre és környezeti viszonyai is szinte teljesen megegyeznek a földivel. Nagy az öröm és a Pioneer 1 elkezdi a bolygó kolonizálását, aminek első eredménye egy hatalmas város méretű komplexum: a Central Dome. Hét évvel később érkezik meg az emberiség második hulláma a Pioneer 2-vel, ám amikor felvennék a kapcsolatot a Central Dome-mal, egy hatalmas robbanás tönkrevágja az összes kommunikációs csatornát, és megszakad a kapcsolat a kolóniával! A Pioneer 2 legénysége úgy dönt, hogy az űrhajót orbitális (he-he...majdnem azt írtam, hogy földkörüli...) pályára állítják, kiderítik, hogy mi okozta a robbanást, és hogy mi történt a bolygón rekedt embertársaikkal. Jobban mondva te egymagad fogod kideríteni, de mielőtt még belemerülnél Ragol négy hatalmas érájának felderítésébe, rengeteg dolgod lesz.

AZ ALAPOK

Rögtön az elején el kell döntened, hogy online (az internetre felkapcsolódva), avagy offline (neten kívül) akarsz-e játszani. Az online-ra később még részletesebben vissza fogok térni, de a realitás talaján maradva most foglalkozzunk az offline móddal, a nagytöbbség kényszerűségből úgyis ezt fogja választani. Itt jön be az első nagy újítás a Dreamcast verzióhoz képest, lehetőségünk van ugyanis egyszerre többen osztott képernyőn is nekiugrani az offline módnak. Ehhez nem kell más csak egy vagy több plusz kontroller, esetleg egy Gameboy Advance. A játékot irányíthatjuk GBA-val is, a megfelelő kábellel összekapcsolva a gépeket, bár egyéb lényegi és tartalmi funkciója nincs a GBA linknek, mivel ha jól tudom jelen pillanatban nincs a piacon PSO játék GBA-ra.

Ezután jöhet a karaktergenerálás. Sok régi Dreamcast tulajdonos fogja értékelni azt, hogy egy memóriakártyára akár négy különböző karaktert is készíthetünk, szemben az eredeti játék egyetlen egy játszható figurájával. A játék három fő kasztot különböztet meg: a Huntereket, a Rangereket, és a Force-okat; ezek mindegyike egyfajta harcos/vadász beosztás és ezek a legények/leányok arra vannak kiképezve, hogy egyszemélyes kommandóst játsszanak. Érdemes itt egy kicsit elidőzni és jól végiggondolni, hogy kire esik a választásunk.

Az első csoportba sorolt négy figurát, a Huntereket ajánlja a gép a kezdő játékosoknak, ők a közelharcban jeleskednek, elég kemény figurák, számtalan szúró- és vágófegyver használatában jártasak.

A Rangerek, akik zölddel vannak jelölve, már eggyel macerásabb kaszt, nem túl erős karakterek, a test-test elleni küzdelemben legtöbbször alulmaradnak, éppen ezért ők különféle lőfegyvereket használnak, nekem ők jöttek be a legjobban.

Az utolsó kaszttal, a Force-okkal a legnehezebb végigvinni a játékot, mivel a leggyengébb karakterek (nagyon alacsony a HP-jük, és az is marad, hiába fejlődnek), ráadásul sem a közelharcban, sem a lőfegyverek használatban nem jeleskednek, egyetlen erősségüket a „varázslataik" jelentik.

A kasztokon belül is érdemes még átvizsgálni az figurákat, mindenhol találunk egy nő és egy férfi humanoidot, plusz egy női és egy férfi androidot, akik sokban különböznek egymástól. Alapvető különbség például az emberek és a robotok között, hogy míg az előzőek képesek új technikák elsajátítására, képességeik fejlesztésére, addig a bádogdobozok úgynevezett csapdákkal operálnak. Egyébként sok



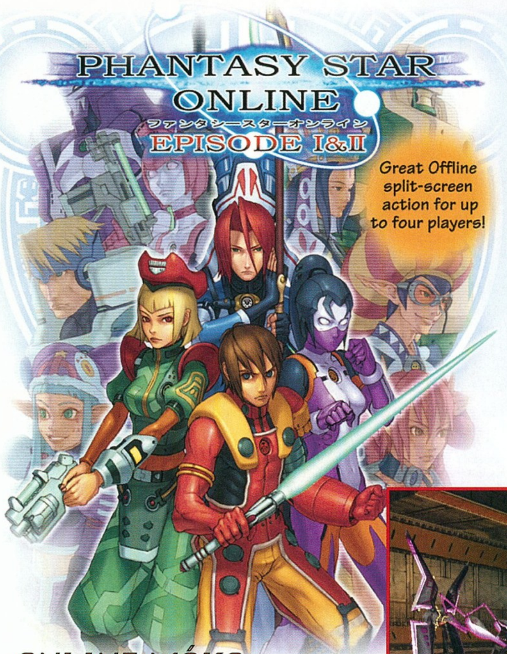


szereplő nagyon röhejesen néz ki, el sem tudom képzelni például, milyen emberek fognak rózsaszín szoknyás, parókás, hajcsatos felszolgáló robotlányt választani?! Ezután beállíthatd a haj/sisak/páncél színét, a testfelépítést (dagadttól a törpéig), nevet adhatsz neki, illetve ha nincs kedved pepecselni, mindezt rábízhatod a gép ízlésére (AUTO), amiből elég jó eredmények szoktak születni. Ha elégedett vagy a végtermékkel, még mindig hátra van egy lényeges döntés, konkrétan, hogy a első vagy a második epizóddal szeretnél-e játszani. A két játék között nincs sok különbség, de értelemszerűen a második az elsőben megismert események és történet lezárása után kezdődik, tehát mindenképp először érdemes az elsőnek nekirugaszkodni. Meg az sem utolsó szempont, hogy az elsőben feltápolt karakteredet át lehet vinni a második részbe, és vele jóval könnyebben teljesítheted majd a genya gyakorlópályát. Amíg ugyanis ezzel nem végzel a kettes részben le sem teleportálhatsz a bolygóra :(

A játék két fő helyszínen zajlik: odalent a Ragol bolygón és a Pioneer 2 űrhajón.

A PIONEER 2

A bolygó körül keringő Pioneer 2 az otthonod. Innen indul az egész játék, innen teleportálnak le a Ragolra, és ide is fogsz visszatérni minden egyes küldetés után. Az űrhajón sok hasznos és nélkülözhetetlen dolog található. Ha szembeállsz a teleporttal balra tőled a nagy vörös keresztnél a kórház figyel, a pult mögött álldogáló nővérke maxra gyógyítja a HP-det, ha ennek szükségét látja. Itt jegyezném meg, hogy a járkáló sétáló embereket csak úgy tudod megszólítani, ha feltűnik körülöttük a zöld „célkereszt", ellenben a pult mögött állókkal, akinél simán 'csak A-t kell nyomnod. A kórházzal szemben van a Hunter's Guide, ez egy érdekes „iroda", ha már regisztráltad magad, itt tudsz sub, azaz melléküldetéseket teljesíteni. A játék gerince ugyanis négy fő részre és négy nagyobb pályarészre oszlik, pl.: bejutni a Central Dome-ba, aztán következnek a bányák, utána egy droidos rész, és legvégül a Darkok, akik az egész robbanásért felelősek, de ez csak a játék kisebbik felét teszi ki. Megszámlálhatatlanul sok mellékküldetést, un. side quest-et építettek be a készítők a programba, amik teljesítésért pénzt, illetve értékes tárgyakat kapunk. Ezek a feladatok általában egyszerűek megtalálni ezt-azt, de lesznek nehezebb, bonyolultabb küldetések, és vannak speciális, sőt titkos mellékvágányok is, amik után persze extra baba cuccok/fegyverek járnak. Ha tehát egy kicsit meguntad már a fő sztorivonalat, gyere be ide és nézz magadnak valami munkát. A Poineer túloldalán van a Check Room, ami arra szolgál, hogy a felesleges pénzedet és tárgyaidat biztonságba helyezhesd. Ez neked azért lesz jó, mert elhalálozás után nem kell végigjárnod a bolygót és a



ONLINE MÓKA

szanaszét szóródott itemjeidet keresgélned, meg később lesznek majd olyan tárgyaid is, amikből csak limitált darabot tarthatsz magadnál. Rögtön mellette a Shopping Center neonreklámjai villognak. A négy bolt közül a legérdekesebb az, ahol a furcsa öltözékű, kecskeszakállas fickó a tulajdonos, ő ugyanis képes beazonosítani minden számodra ismeretlen tárgyat. A másik három a szerepjátékokban szokásos páncél, fegyver és item shop. A kasztoknál általában adott, hogy milyen fegyvert vásárolhatsz nekik, míg a páncélok fejlettség függőek, azaz, a keményebb páncélokat-felszereléseket csak bizonyos fejlettségi szint elérése után érdemes megvásárolni. Meg lehet előtte is, csak nem tudod majd feltenni :)

Ha a kettes epizóddal kezdtél akkor a Pioneer egy ez idáig ismeretlen részében a laborban fogsz kezdeni, és egy kiemelten kulcsfontosságú eltűnt ember után fogsz kutatni a Ragolon. Ugyanúgy meg fogod találni az űrhajó ezen részén is a különböző boltokat, a kórházat és a többit, mint az első részben, csak a már említett gyakorlópályával lesz több.



Ugyanúgy be kell majd járnod az Erdőt, a Romokat, vagy mondjuk a Barlangokat, mint az első részben, tehát lényegi különbség nincs a két epizód között. Ugyanakkor a kettes verzió tartalmilag jócskán ki lett bővítve, új tárgyak fegyverek, felszerelések, páncélok, MAG-ok, helyszínek kerültek a játékba. De például megváltoztatták a max fejlettségi szintet is 100 level-ről 200-ra, és plusz egy nehézségi fokozat is került a kettes verzióba.

A RAGOLON

Leteleportálva a bolygóra veszi kezdetét a valódi játék. Szerencsés esetben van térképed és egyből tudni fogod merre kell elindulnod, egyébként hagyatkozz az ösztöneidre. A kisebb-nagyobb térségek lézerrácsokkal vagy kapukkal vannak összekötve, ezeknek a kapcsolói általában nincsenek messze tőlük. Ha nincs aktiválható kapcsoló, nagy a valószínűsége, hogy grasszál még a közelben ellenfél, mivel sok kapcsoló és ajtó is csak abban az esetben használható, ha az adott térségben már levertél minden élőlényt. A Ragol élővilága egyébként igen változatos, de leginkább ellenséges, legyen szó moszkitószerű óriásrovarokról, nagymacskáról, farkasokról, sárkányszerű lényekről, növényekről, madarakról, idegen behatárolhatatlan fajokról, humanoidokról vagy androidokról, a szemkontaktustól számított 0.5-10 másodpercen belül várható a támadás. Ez az ellenfelek vérmérsékletétől függ: van, amelyik lassan körbejárva becserkész, mások viszont nem totojáznak, és egyből neked ugranak. Lesznek majd főellenségek pályák közben is, de az igazi megméretetés mindig az adott világ végén várakozó extra kemény (sárkány, homokféreg stb.) főmufti jelenti majd. A harcok a hack'n slash szerepjátékok íratlan szabályai szerinti valós időben folynak, amint a közeledbe értek, rögtön bepróbálnak (kivéve azokat az ellenfeleket, akik távolról is képesek támadni, mondjuk lőni), éppúgy, mint egy haladós verekedő játékban.

Kicsi logikátlan a menürendszer, úgyhogy mielőtt harcba keverednél, mindig győződj meg, hogy a használt fegyver ki is legyen választva, különben a sugárvető helyett a puszta ökleiddel fogod csépelni a nálad háromszor nagyobb/erősebb démonszerű figurát :) A menürendszernek egyébként van egy olyan sajátossága is, hogy belépéskor sem áll meg a játék, ajánlott tehát csak olyan helyeken belépni, ahol már nincs relatíve veszélyforrás. Ez, mint ahogy előttem már másvalaki is írta, a netes játék miatt van így. Nem fagyhat le ugyanis az egész szerver csak azért, mert te egy antidote után turkálsz a zsebeidben :), ettől függetlenül az offline játékból ezt kiiktathatták volna.

Itt az invertory-ban egyébként jó néhány lehetőséged van. Rendezgetheted a tárgyaidat, a felszereléseidet, gyógyíthatsz. A képernyő jobb alsó sarkában van egy Action menü, ahová különböző tárgyakat, és egy támadási technikákat tudsz kirakni, így azokat a menübe lépés nélkül tudod használni. Ide aztán kirakhatsz gyógyításokat, támadásokat, tárgyakat, bombákat, csapdákat, szóval nagyon sok variációs lehetőséged van, komoly taktikákat lehet így kidolgozni, ami a játék egyik nagy erőssége. A tárgyak közül kettőt emelnék ki, ami létfontosságú, az elsőnek mindjárt el is felejtettem a nevét,









de a lényegi funkciója az az, hogy bárhol tudsz vele teleportot nyitni vissza a Pioneer-ra. Ez nagyon sok esetben, amikor már elfogytak a gyógyításaid és minimális HP-val kellene tovább menned, felbecsülhetetlen lesz, ha ugyanis úgy lépsz ki egy pályáról, hogy nincs teljesítve, kezdhetted újra a legelejéről az egészet. A másik a sok helyen megtalálható, vagy megvásárolható diszkek, ezek segítségével lehet új támadásokat, varázsaltokat, képességeket megtanulni, már ha a megfelelő fejlettségi szinten állsz. A diszkek megtalálása/megvásárlása létfontosságú lesz a későbbiekben, mert az erős és megfelelő támadások nélkül sok ellenfél csak igen macerásan nyomható le. A menüben tájékozódhatsz a karaktered állapotáról, statisztikáiról (van annyi neki, mint a nyű, némelyikről az sem tudtam, hogy mit takar :), ha van, akkor itt átvizslathatod a térképet, az épp aktuális küldetés lényegét, vagy akár chatelhetsz is. A chatelést egyébként tök jól megoldották, billentyűzet hiányában ütögetheted a virtuális klaviatúrát, de lehetőséged van rövidítések, illetve smileik használatára is, sőt még saját szimbólumokat is tervezhetsz, amik aztán szépen meg is jelenek a karakterek szóbuborékaiban. Egyetlen egy opcióról nem beszéltünk még: a MAG-ról.

A MAG

A MAG kezdettől fogva veled van, és veled lesz mindörökké, ő a te kis robot társad. Ő az, aki mindig ott repked körülötted és segíti utadat. (Mintha láttam már hasonlót egy Disney sorozatban :) A MAG olyan, mint egy virtuális tamagochi. Sérülékeny, ezért vigyáznod kell rá, etetned kell, hogy fejlődjön, hiszen ugyanannyi, ha nem több tulajdonsággal, képességgel rendelkezik, mint a gazdája. Vannak bizonyos szintek (10, 30, 50), amik vízválasztók lehetnek egy MAG életében, ekkor dől el, hogy milyen irányban fog fejlődni, és végül mi lesz belőle felnőtt MAG korában. Amikor egy MAG megváltozik, a neve is vele változik, a legkülönlegesebb MAG-okat már a neveikről is messziről fel lehet ismerni, mivel a Sega emberei a régebbi Sega konzolokról keresztelték el őket :) A MAG-ok különféle képességeikkel segítenek a játék során, ezek közül a legfontosabb a Photon Blast. A MAG-ok alapban háromféle Photon Blastet tudnak megtanulni, és gyakran csak ez a bika támadás segít majd ki a szorult helyzetekből. Érdemes egyébként a MAG-ot szinkronba hozni az embereddel, és azokat a tulajdonságait fejlesztened, amik a karakterednél gyengék. Ha például Force-szal vagy, fejleszd a védekezését (DEF), de egy Ranger esetében előnyösebb, ha az erőt (POW), és a kézügyességet (DEX) erőlteted.

ONLINE

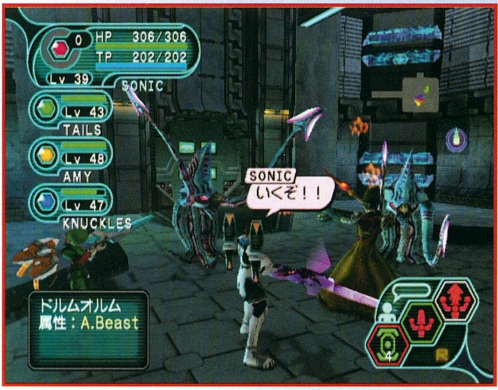
Nagyon sokszor voltunk akkor CJ haveromnál, amikor épp a Dreamcastos PSO-val nyomult a neten (a régi szép idők :), de sosem láttam (mindig csak a partik közepére estem be), hogy miképp csatlakozott fel a netre, úgyhogy miután kézhez kaptam a játékot, gondoltam átmegyek hozzá, szokás szerint kicsit lelazulunk és eldiskurálgatunk a PSO-ról. Csak akkor derült ki, amikor felhívtam, hogy átmennék, hogy a srác időközben leutazott a családi tanyára (a farmra, ahogy ő szokta mondani :), és full részegen böfögött bele a telefonba egy csónakból, ami a saját halastavuk közepén ringatódzott. Hülye fejjel azért felhoztam a témát, mire az ember elkezdte fosni a szót, mindenféle bányákról, meg Darkokról, meg lemezekről... Mondtam is neki, hogy OK. OK., most már le kell tennem, mert le fogok merülni, de azért kösz mindent... Ja persze, hogyne, benne leszel a cikkben... :)

Egyébként Dreamcasttal elég nehéz volt PSO-zni, mert a szerver állandóan ledobta az embert (néha még játék közben is, ilyenkor aztán hagytuk az egészet a francba), vagy nem lehetett felcsatlakozni (ha a kamu internetes CD-vel próbálkoztunk), ha meg sikerült, NAGYON szaggatott. Ennek ellenére nagyon nagy MÓKA volt, mert a sok hombár egy szót nem tudott magyarul, és egyfolytában köcsögségeket írtunk a szóbuborékokban, aztán később (vagy korábban, ki honnan nézi), amikor már teljesen be voltunk indulva, azzal szórakoztunk, hogy a csapattagjainkat próbáltuk ütögetni. Gondolhatjátok, mennyire szerettek minket a népek, meg úgy en bloc a magyarokat... :)

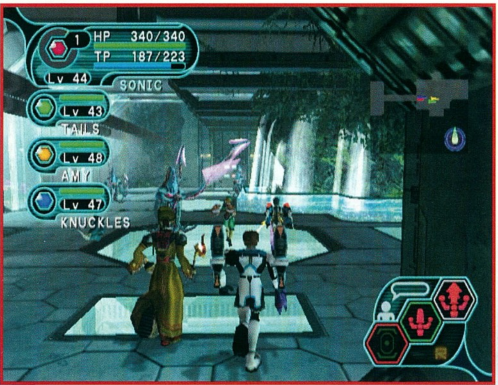
Tehát sokak megrökönyödésére, lehet a Gamecube-os PSO-val is netezni, méghozzá a SEGA saját szerverein keresztül. Ehhez rendelkezned kell az alapgépen túl egy GC-s modemmel, telefonszámmal és vonallal, plusz egy Broadband csomaggal, és nemzetközileg elfogadott hitelkártyával. Ezt sajnos nem volt lehetőségünk kipróbálni, mindenesetre a Sega a maga sajátságos módján igyekszik Európába is széles körben elterjeszteni az Online játékot, erre utal a német verzió (ezt kellett teszteltem ugyanis) dobozán a harminc napig ingyenesen használható Hunter licenc. Tulajdonképpen a HL-lel kezdődik maga a regisztrálás, amihez szükséged van a játék dobozában megtalálható eredeti kódszámokra is, aztán már csak csengetned kell a lét a Segának (Japánban akár 1000 yent is volt képük elkérni egy három hónapos vadászengedélyért). Egyéb iránt mindenkinek ajánlom egy full ánglius verzió megvásárlását, mivel a gépkönyvben részletesen le van írva a csatlakozás és annak minden feltétele is, de továbbmegyek, még az internetes játéketikettel is foglalkoznak néhány oldalon keresztül. (Talán nekünk is el kellet volna olvasni anno, és akkor most nem dobna le automatikusan a Sega szervere :)

A VÉGÍTÉLET

A játékról mindezek ellenére elég lesújtó a véleményem. Végigolvastam a cikk idáig elkészült részét, és utána rögtön kirohantam a konyhába felhörpinteni valamit, olyan szárazra sikerült. Ugyanilyen száraznak fogja érezni egy átlagos játékos magát a játékot is. Ez nem Mario, ez nem Starfox, ez nem Resident. Ez egy szimpla kis hack'n slash RPG, online támogatottsággal, az ilyet csak az olyan „elvetemült" figurák tudják komolyan venni, mint a CJ, vagy a Veres Miki. A játékban soha nem történik semmi, folyton csak leteleportálnak a bolygóra, aztán gyökhetsz kilencmillió pályán keresztül előre, irthatod ki az ellenfeleket, verheted szét a ládákat. Itt nincs meg az komplexitás, ami mondjuk egy Everquestben, vagy egy Morrorwindben már benne van: hogy nem muszáj állandóan questekkel, és dungeonökkel szenvedni, hanem ha kedvet tartja, csak éled az életed, mászkálsz faluról falura, végzed a mindennapi teendőidet, teljesen hétköznapi életet folytatva. Egyébként nekem már maga a játék alapötlete sem tetszett. Egy Diablo-ban még elfogadja az ember, hogy van a magányos hős, aki a szerencsétlen falusiak érdekében egyre mélyebbre süllyed a katakombák és labirintusok világában, és szörnyek ezreit tűzfalazza agyon, de ugyanez a séma már nem jön be egy, az egész emberiség jövőjét érintő krízishelyzetben, bár ez csak az én személyes véleményem. Amikor el-











őször megláttam a PSO-t, csettintettem, és hangosan elkáromkodtam magam, hogy milyen jól is néz ki, de ez még a Dreamcast változatnál történt, jó két évvel ezelőtt. A GC-s PSO külcsínben szinte semmit nem változott, ami viszont nem épp pozitívum. Látni rajta a javulást, ha egymás után próbálod ki a két verziót, de hosszútávon nem tudok semmi olyan változásról beszámolni, ami a mérleg nyelvét pozitív irányba lendíteni. A játék szép, de ez leginkább csak a környezetre értendő, az ellenfelek KATASZTRÓFÁLISAN BÉNÁK, lassúak, darabos a mozgásuk, buták mint a rög, amikor meglátnak elindulnak ugyan feléd, de képesek bármiben fennakadni és egyhelyben topogni. Ha meg kimész valamelyik összekötő kapun, egyszerűen megfordulnak és visszatérnek mindennapi teendőikhez.

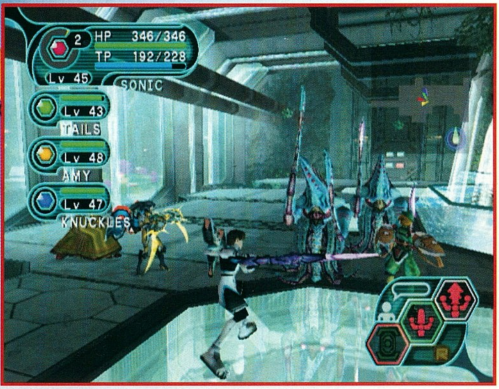
Maga a harc is nagyon vontatott, mivel az elején bármilyen kasztot is választasz, elképesztő nehéz lesz a küzdelem. A legcsírább sutyerák ellenfélnek is maximum három ütésre van szüksége, hogy megöljön. Marad tehát az össze-vissza rohangálás az ellenfelek körül, és a reménykedés a véletlenszerű találatokban. Idegölő akkor is, ha lőfegyverrel vagy (folyton átrohangálni a pálya túloldalára, és onnan megpróbálni becélozni, és imádkozni, hogy találjon is a lövés, majd amikor a közeledbe értek, ugyanezt folytatni, csak a pálya túloldaláról). Akkor is ez van, ha közelharcra kerül a sor (ott meg azért kell imádkozni, hogy pont ne akkor üssön az ellenfél, amikor te is támadni szeretnél). Idővel persze ez módosul valamelyest (miután nekiindultál a fejlődés rögös útján), de egy ÁTLAGOS játékosnak még így is hamar unalmassá válik, főleg, ha nem jártas a szerepjátékok világában, és fogalma sincs, hogy mikor milyen tárgyat, felszerelést, támadást érdemes használni. Nagyon meglátszik a programon, hogy az úttörők legnagyobb hibáját nem sikerült levetkeznie magáról az eltelt idő alatt, magyarul, hogy mai szemmel a játék már kezdetlegesnek tűnik. A PSO-t tehát CSAK azok szerezzék be, akik már egy másik gépen beleszoktak a tipikus japán szerepjátékok szabályaiba, vagy van elég türelmük beleszokni a PSO világába. A játék mellett szól viszont, hogy igen összetett a tárgy- és fejlődési rendszere, aki kedveli az ilyen dolgokkal elszórakozgatni, és elszöszmötölni az imádni fogja a játékot, és minden egyes experience pont megszerzésért a vérét adná, az katarzisként éli majd át egy-egy fejlődési szint átlépését. A stuff még azoknak is sok újdonságot és meglepetést tartogat majd, akik annak idején már Dreamcaston végignyomták mindkét anyagot, mert számtalan új felszerelési tárgy, fegyver került a játékba. Vannak új karakterek és rengeteg új küldetés is (többjátékos módok), ami épp elég ideig le fog kötni mindenkit, aki az ilyen játékokért rajong.



PS: (O)

Ezzel az utolsó mondattal sikerült végre átlépnem azt a karakterlimitet, ami végre a cikk végét jelentette. Most, hogy ismét itt a tavasz és a jó idő, érdemes végre felkelni (én is átállítottam a biológiai órámat délután kettőről, délelőtt tizenegyre), megyek is, és kifekszem hátra kertbe a nyugágyba, és fél szemmel figyelem, ahogy a hátsó szomszédunk lovai (hatot tart vazzeg) letapossák az oldalsó szomszédunk kerítését, majd jóízűen nekiállnak lelegelni az épphogy kihajtott veteményesét. Amikor persze ez az oldalsó szomszédunk tudtára jut, már fut is az ÁNTSZ-hez, meg a KÖJÁL-hoz, és feljelenti a másik hombárt, hogy egy egész MÉNEST tart lakott területen a gyökszi. Csipike meg titkon már dörzsöli a kezecskéit, jó kis nyár van kilátásban, remélem idén vér is fog majd folyni. Tavaly ugyanis odáig fajult a viszály, hogy az egyik buflák leöntötte benzinnel a másik kutyáját, és fel akarta GYÚJTANI! Imádom ez a kerületet...

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Teljesen igaza van a Csipinek a PSO-val kapcsolatban: ez egy nagyon szélsőséges game! Ismertem embereket, akik annak idején fél órákat is szöszöltek a DC-s verzióval, hogy végre felkapcsolódjanak a netre, hogy aztán mindössze 35 percet játszhassanak. Ők RÁKATTANTAK. De voltak olyanok is, akiket fegyverrel sem lehetett volna PSO-zásra kényszeríteni. Te melyik csoportba tartozol?

PHANTASY STAR ONLINE

SEGA/SONIC TEAM/NINTENDO

MÁS VERZIÓ: DREAMCAST

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
28 blokk, modem, broadband csomag, gameboy kompatibilis

✔ nagyon összetett
✕ ugyanakkor sok helyen kezdetleges is

8 pont

SUPER MONKEY BALL 2

Az egészséges kíváncsiságon túli intervallumba sorolható érdeklődéssel tettem be a naracs színű Kockába a Super Monkey Ball második részét, hiszen annak idején kimaradt az életemből a játék első epizódja, ráadásul egyik olyan „kollégám" írt róla, akinek alig olvastam tesztjeit. Persze nem szűz kézzel álltam neki a tesztelésnek, más fórumokon informálódtam már a játékról, és azt is tudtam, hogy a game alapja sok más SEGA játékhoz hasonlóan egy játéktermi automata. A SMB2-vel nagyjából ugyanazt az ügyességi játékot kapjuk kézhez, mint előzőleg, a pályákat azért elcserélték, és új sztorit is kiagyaltak hozzá a SEGA boszorkánykonyhájában, ami a következőképpen alakul.

Az előző rész óta béke és nyugalom költözött a majmokkal benépesített Dzsungel Szigetre, szépen gyarapodásnak indult a kis kolónia, ám egy napon hatalmas árnyék takarta el a falu elől a napot! Egy gigantikus léghajó volt az, fedélzetén a megtébolyult tudóssal dr. Bad-Boonnal, aki szemet vetett a falu banánkészletére. A kusza gondolatból aztán egy terv körvonalazódott ki: a tudós elszipkázta a falu összes kunyhójából szegény majmok elraktározott banánkészleteit, és azt a labirintusaiban rejtette el. Hőseink ezt mégsem hagyhatták, gyorsan elmondták a megfelelő varázsszavakat, beugrottak a varázsgömbjeikbe, és a meghibbant majom után vetették magukat. Ezek után nagy botorság lenne azt állítani, hogy a történet több, mint funkcionális, és mindössze arra szolgál, hogy a különféle világokat összekapcsolja, egy-egy rövidebb közjáték elmakogásával. A játéknak többféleképpen is nekiállhatunk, aki az igazi kihívások szereti az először a Main Game-be nézzen be. Ezen belül találod a történetes (Story) és a kihívásos (Challenge) módot. A sztori módban tíz világ van (vulkános, víz alatti, szórakoztató parkos, stb. és a végén még a Dr Bad-Boon bázisa), mindegyikben tíz pályával, aki tehát otthon van az egyszer egyben könnyen kiszámíthatja, hogy száz szintet kell teljesíteni a végső győzelemhez. Itt egyedül Aiai választható egyedül, mint irányítható karakter. Vele kell tehát a néha nagyon bonyolult, és néha pofonegyszerű pályák végén a cél (Goal) szalagot átszakítani. A szintek nehézsége mintha egy kicsit következetlenre sikerült volna: hirtelen keményednek be, amikor az ember nem is számít rá, majd utánuk megint egy csokor lájtosan teljesíthető gurulás következik. Mindenesetre az első három világ harminc pályája csak bemelegítés az utána következő őrülten tekergő-mozgó labirintusok előtt, annak ellenére, hogy már itt is lesz néhány pálya, amivel komolyan meg kel szenvedni. (Jó sokat szoptam pl.: a víz alatti világban azon a pályán, hol a végén bele kell gurulni az ide-oda forgó rulettszerű faszerkezet közepébe, ami mindig lelök a pályáról.)

A pályákat egyébként időre kell teljesíteni (általában egy perc a limit), tehát nincs lehetőségünk óvatosan gurulásról gurulásra araszolgatni, nyomni kell, ami a csövön kifér, és ilyenkor bizony nagyon sokszor a vakszerencse dönti el, hogy sikerül-e befejeznünk a szintet. Az elszórtan elhelyezkedő banánokat nem is érdemes nagyon gyűjtögetni, mert általában a legszívatósabb helyekre vannak kirakva, hogy első pár alkalommal biztos nem tudjuk elhalálozás nélkül felvenni azokat. Szerencsére a Sztori módban végtelen mennyiségű lehetőségünk van a folytatásra, ellentétben a Kihívásossal, ahol megadott számú élettel kell teljesítenünk három egyre több pályából (10-30-50) álló feladatainkat. A pályák nagyjából megegyeznek a Sztori módban megismertekkel, de lesznek új csak itt játsztató bonusz stage-ek is. Ebben a játékmódban a többi majom is aktív szerepet kap, választható tehát Aiai-on kívül Meemee, Aiai kis barátnője, akivel valószínű hamarosan szerelembe esnek (és akire Bad-Boo foga is fáj), mivel Baby a bébimajom a jövőből érkezett csemetéjük, és az első rész nagy riválisa Gongon is. A fentebb leírt játékmódokban pontokat szerezhetünk, amit odébb a parti játékoknál hasznosíthatunk. A partijátékok hasonlóan a kihívásoshoz leginkább többen játszva a legélvezetesebbek, és az előző rész óta komoly fejlődésen mentek keresztül, az alapban hat nyitva álló játék (Race, Fight, Target Billiards, Bowlig, Golf) mellé, újabb hatot (Tennis, Baseball, Soccer, Boat, Shot, Dogfight) aktiválhatunk, amiben természetes mi fogjuk eljátszani a labda szerepét.





Ha grafikailag kell értékelnem a játékot, egy erős közepest adok, hiszen minden pálya adott egy gyönyörű hátérből, és egy egyszerű 3D-s objektumokból felépülő pályarészből, ami a levegőben lebeg. Ez pedig egyáltalán nem használja ki a Gamecubeban rejlő lehetőségek tárházának tizedét sem, és még az élsimítás sem tökéletes mindenhol. Egyedül talán a sebességre nem lehet panasz, brutálisan bepörögve sem akad, szaggat a játék, mindig egyenletesen fut. Amin viszont mindenképp a játék ellen szól, az az alapötlet egyszerűsége. Egy ideig ugyanis elviselhető, hogy minden pályán ugyanazt kell csinálni, azaz eljutni a célvonalig, de egy idő után egyszerűen ráun az ember. Hiába változatosan szintek (tekerednek, forognak, csavarodnak, lifteznek, harmonikaszerűen összehúzódnak, elvékonyodnak, összepréselnek, letaszítanak, kilöknek, megdobnak, hintáznak, és még számtalan módon próbálják a célszalagig akadályozni), ez akkor is unalmassá válik. Majdnem hatvan pályát végignyomtam, és a végére már inkább csak idegeskedtem, mintsem élveztem volna a játékot, köszönhetően a brutálisan nyakatekert pályáknak. A készítők ugyanis gondoskodtak arról, hogy garantált legyen az idegbaj, a sokszor véletlenül teljesíthető pályákon, ahol nem az ember ügyessége dominál, hanem a szerencse. Ja, és az aktív követőkamera rendszer is katasztrofális.







Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

A SMB első részét elég sokat gyűrtem, mivel az volt az első játék, amit a GC-hez kaptunk. Elvoltam vele, mert valamiért egy régi C64-es játékra, a Marble Maddness-re emlékeztetett, ráadásul bírom a tisztán ügyességi stuffokat. Sajnos ezt a másodikat csak érintőlegesen próbáltam, de ha hozzáveszem élményeimhez, hogy ez egy igazi multiplayer móka game, meg mernék kockáztatni rá egy 8.5-öt is... Király game, én többre pontoztam volna...

SUPER MONKEY BALL 2

SEGA/NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
2 blokk

✔ ügyességi játék
× közepes megjelenítés, unalmassá válik

7 pont

MÁSODHEGEDŰS SÜNDISZNÓ





Néhány évvel ezelőtt még elképzelhetetlen lett volna, hogy egy Nintendo gépen találkozzunk Sonic-kal a tüskéstarajos kék sündisznóval. Azóta azonban nagyot fordult a világ és manapság már senki sem lepődik meg azon, ha egy HIVATALOS SEGA játékkollekció jelenik meg az egykoron fő riválisnak számító cég platformján, akik mára már maguk is anyagi és eladási nehézségekkel küszködnek.





No, de ne kalandozzunk el ennyire, kanyarodjunk vissza Sonic-hoz, a MegaDrive-hoz, és a 16 bites konzolokhoz! Ha 16 bites konzolok, akkor nálam csakis a Super Nintendo Entertainment jöhetett szóba. Annak idején volt MegaDrive-om is, rengeteg kazettával, de sem a gép kinézetével, sem az audiovizuális tudásával, sem a programfelhozatalával nem voltam megelégedve. Ettől függetlenül szerte a nagyvilágon emberek milliói szívébe lopta be a kis fekete gép magát, emlékszem hogy a Tigi szabályosan beleépült a televízióba, ha Sonic-ról volt szó, és a földhöz verdeste magát, ha át kellett adnia valakinek a kontroller padot. Most ezt a vásárlóréteget próbálja megcélozni a SEGA a MEGA Collectionnel, kérdés már csak az, hogy az egykoron Sonic fanok vesznek-e néhány MegaDrive kazetta emulációja miatt Gamecube-ot, mint ahogy az is kétséges, hogy a Gamecube tulajok, akik évek óta álbajuszban és a vízvezeték-szerelő kantáros nadrágban ülnek le kedvenc konzoljaik elé, megveszik-e az egykoron izzó gyűlölettel szemlélt guruló sündisznó játékait egy csokorba gyűjtő mini-diszken? Remélem hogy igen, és akarom hinni, hogy mi, akik már egy kicsit „érettebben" gondolkodunk, mint az ifjú titánok, megtaláljuk azt a szépséget és azt a játékélményt, ami ifjonti hevünkben akkor elkerülte a figyelmünket. Én mindenféle előítélet nélkül ültem neki a játénak, és állítom, hogy sikerült valamennyit megértenem, átéreznem a Sonic játékok világából. Ha másra nem is, erre mindenképp jó ez a válogatás, amin hét híres game található…

Sonic the Hedgehog: az első Sonic játék, mely hódító útjára engedte a kis szúrós disznót még 1991-ben, csak számtalan pálya és világ teljesítése után tudtunk megküzdeni Dr. Robotnikkal

Sonic the Hedgehog 2: az egy év múlva napvilágot látott folytatás, melyben Sonic oldalán már egy új szereplőt a dupla farkú rókát Tailt is üdvözölhettük

Sonic the Hedgehog 3: a sorozat harmadik részére két évet kellet várniuk az akkori rajongóknak, a diszken mindössze egy opcióval lejjebb találjuk a sokak szerint legjobban sikerült epizódot

Sonic and Knuckles: még ugyanebben az évben, 1994-benn adták ki ezt a furcsa kazettát, melybe újabb irányítható hős is főszerepet kapott a piros bundás Knuckles szerepében. A kártya érdekességét az adta, hogy összekapcsolható volt a korábbi második és harmadik résszel, így Knuckles-t irányítva is végigjátszattuk azokat. Sajnos az első résszel kompatibilitási problémák merültek fel, amit a SEGA a mai napig sem próbált meg kijavítani.

Sonic 3D: Flickie's Island: Az érdekes izometirkus nézetet használó játékban a Flickie nevű madarakat kellett megmentenünk. Az 1996-os „majdnem" 3D-s programot melyben komoly intro és a Traveller's Tales keze is jócskán benne volt, sokan legyalázták, szerintem viszont kifejezetten jó game volt, még SNES-en is megállta volna helyét :) Végre egy Sonic játék, ami nem csak az őrült rohangálásról szólt.



Sonic Spinball: ez a furcsa többképernyős „gyűjtögetős" flipper, leginkább csak arra szolgált, hogy a holtidőben (1993) fenntartsa az érdeklődést a harmadik rész iránt.

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine: a SEGA-nál úgy gondolták, hogy a Sonic játékok örökös főellensége Dr. Robotnik is megérdemel már végre egy saját játékot, és erre a legjobb időpont az 1993-as év, amikor nem jelent meg hagyományos Sonic játék. A program egyébként egy Bust-a-move és Tetris szerű falbontogatós okosság. Elég gyengusz…

A hét fő játékon túl behozható még a **Sonic and Knuckles 2-3,** amiben a már említet módon Knuckles-szel játszhatjuk újra a Sonic epizódokat, a **Blue Sphere** játékmód, ami alatt több ezer (!!!), a Sonic 3-ból és a Sonic and Knuckles-ből megismert bonusz pályán gyűjtögethetünk, és a Sonic Team két korai játéknak csúfolt bithalmaz, a **Ficky** és a **Ristar** is megnyitható idővel.

A játékokat kifejezetten tilos mai szemmel értékelni, mivel az összes program 100%-os emulációja az eredetinek, bitre megegyeznek a több, mint tízéves kártyára égetet ROM-okkal. Ellentétben a házilag készült emulátorokkal, a készítők odafigyeltek, és több hónapon át tesztelték az anyagot, hogy minőségileg is megegyező játékot kapjunk, tehát a kollekció nem fagy nem szaggat, nem akadozik, olyan tökéletesen futnak, mint anno Megadrive-on. Én egy kicsit hiányoltam még az 1997-es Sega Saturn-os Sonic Jam-et, ami az első teljesen 3D-s Sonic játék volt, bár akkor a diszk nem kaphatta volna a MEGA jelzőt, ami ez esetben nem a királyságára vonatozik, hanem arra, hogy csak MegaDrive játékok kaptak rajta helyet.

AZ EXTRÁK (A JÁTÉKOKON TÚL)

A mini-diszken egy rakás illusztráció, képregény-borító (+ az első szám teljes képanyaga), és néhány videó is helyet kapott (rajta van a Sonic CD kezdő és záró animációja is!), de ami még ennél is nagyobb húzás volt, az az, hogy rátették az eredeti játékok borítóit és a teljes gépkönyveiket is, amikre rázoomolva tökéletesen olvasható még a legapróbb betűs szöveg is. Érdekes kollekció ez a MEGA, ha van Gamecube-od, és régen szeretted a Sonic-ot, szerintem mindenkép ott a helye a gyűjteményedben, a többiek viszont jobban járnak, ha csak kikölcsönzik egy-két hétre.

Csipi M lee csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Na, itt aztán nincs helye tisztánlátásnak és objektivitásnak – szerintem ez a gyűjtemény könnyen megérdemli a kilenc pontot, legalábbis NÁLAM! Iszonyat nagy Sonic fan voltam, elképesztően sokat rohangáltam a kék sünmalaccal, jó feeling újra játszani a kalandjait, ráadásul egy újgenerációs konzolon. Sokat kapsz a pénzedért, ha megveszed ezt a stuffot – szerintem NE hagyd ki! ;) SzEGAsztok!

SONIC MEGA COLLECTION

SEGA / NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos

✔ régi sonic játékok
× csak sonic rajongóknak

6.5 pont





FIFA GYILKOS?! ÁÁÁ, DEHOGY

Új hónap, új focijáték a Gamecube rovatban. A SEGA Virtua Striker 3 Version 2002 azonban végre a valódi futballt próbálja megszimulálni, több-kevesebb sikerrel, és Csipikének végre nem Donald kacsával és Goofy kutyával kell a virtuális bőrbogyót kergetnie, hanem valódinak látszódó játékosokkal terelgetnie azt a zöld gyepen. Mondhatnám, hogy egy focis játék tesztelésekor nehéz helyzetben vagyok (és van a mindenkori tesztelő), hiszen ezek az újgenerációs stuffok már megközelítőleg kihoznak mindent, amit csak lehet a sportágból, és az sem mellékes, hogy a különböző cégek által fejlesztett játékok között már nincs akkor a különbség, mint mondjuk régen egy FIFA és egy Adidas Power Soccer között. De ez egy lejárt duma (lásd VV, ahol mindenki így kezdi a mondókáját, közben meg alig várják, hogy kiessen a többi marharépa), úgyhogy inkább nézzük honnan is indult el a játék! Természetesen a japáni játéktermekből. Még a múlt évezred utolsó éveiben landolt az automata az árkádok színes-hangos csarnokaiban, majd őt követte Virtua Striker 2, ami később megjelent Dreamcaston is, és most itt a harmadik automatának a konverziója, ezúttal a Gamecube elnevezésű Nintendo masinára átportolva.

A VR3 tartalmazza mindazokat az opciókat, amit egy futball játéktól manapság elvárhat az ember, ám semmi technikai, tartalmi újításokkal nem rendelkezik, és több alapvető hiányosság is orvosolatlan maradt. Pontosan hatvannégy nemzetközi csapat lett rásajtolva a mini-diszkre, akiket megpróbáltak kontinensenként csoportosítani, csak nem sikerült. Egy focis játéknál legfőképp mindenkit az szokott érdekelni, hogy benne vagyunk-e mi is, de le kell, hogy lombozzam a kedves olvasóinkat: Magyarország szerencsétlen falábú válogatottja nincs benne a játékban, ami már csak azért is vérlázító, mert olyan „nevesincs" csapatok, mint Thaiföld, Tongo, vagy Tahiti, ahol szerintem még virulnak a céhek, és a kerék feltalálásig sem jutnának el maguktól, bekerültek a játékba. Egyébként a SEGA most sem törődött azzal, hogy megvásárolja a nemzetközi FIFA jogokat (vagy azokat már meg sem kaphatja más a FIFA sorozaton kívül?), úgyhogy a válogatottak még a saját neveiken szerepelnek, ám a játékosok és a stadionok egytől-egyig kitalált nevekre lettek elkeresztelve, ami eleve elriaszt majd a játéktól egy nagyobb vásárlóréteget. A Variation menüpont alatt találod a világbajnokság (International Cup), a ligát (League), a bajnokság (Tornament) lehetőségeket, plusz a Rankinget, ahol egy kiválasztott csapattal kell végig verni az összes többi válogatottat, ha jó értelmeztem. Ezek mindegyikénél mi magunk állíthatjuk be, hogy hányan vegyenek részt a játékban, és kik legyenek azok. A felsoroltakon kívül lehetőségünk van még gyors meccset és tizenegyes párbajt játszani a gép vagy egy barátunk ellen, illetve gyakorolhatunk (Training), és saját játékosokat vagy csapatokat is szerkeszthetünk (Edit).

A program gerincét mégsem a már említett lehetőségek összessége alkotja, hanem a Road to International Cup elnevezésű csapatmenedzselési játékmód. Itt egy kiválasztott csapattal kell az elkövetkezendő négy évben helyt állnunk a megrendezésre kerülő kupákon, helyi illetve földrészenkénti bajnokságokon, hogy aztán kvalifikáljuk magunkat a soron következő „világbajnokságra", ahol már csak a végső győzelem lehet a célunk. A program ez a része kifejezetten igényesen lett kialakítva, miután kiválasztottuk a saját stadionunkat, mint frissen leszerződött edző, belevethetjük magunkat a melóba. Ebben segítségünkre lesz a titkárnőnk, aki megszervezi a csapat életritmusát, az edzéseket, az edzőtáborokat, a pihenőnapokat, és nála tudunk benevezni a különféle kupákra is, hasznos kollega még a másodedzőnk, aki leveszi a mindennapos robot egyhangúságát a vállainkról, és levezeti helyettünk az edzéseket, tanácsokkal lát el, elviszi a fiúkat az edzőtáborba, hogy mire eljön a nagy megmérettetés napja, a srácok legalább felismerjék a labdát. A menedzselés, edzés egyébként igen sokat számít a játékban, mivel játékosaink képesek a fejlődésre, csak azt kell kijelölni egy külön menüből, hogy ki mire gyúrjon (átállíthatjuk pl. egy másik posztra, vagy játékstílusra, vagy utasíthatjuk, hogy kifejezetten egy fázist, mondjuk a becsúszást gyakorolja). Az edzőtáborok végén általában edzőmeccsen vizsgálhatjuk meg, hogy mennyire volt eredményes a munkánk, de szervezhetünk a holtidőkben barátságos meccseket is. Igaz, ha egy erősebb csapatot akarunk kihívni, bizony nem lesz olcsó, mivel a játék egyfajta pontrendszer szerint számol, minden ami a játékosok javát szolgálja – kemény ponthegyekbe kerül, amit csak úgy tud biztosítani az egyesület, ha a csapat sikeres (azaz a kupákon begyűjtjük a pontokat).



Kinézetre a játék a középmezőny felett foglal helyet, de nem sokkal! Szépek a stadionok, van köztük nagyon dizájnos, a játékosok nagyjából élethűen mozognak, de ennél van jóval szebb program ebben a stílusban, és a Gamecube is jóval többet bírna. Igazából megfogalmazni és leírni nem is nagyon tudom, hogy mi az, ami sántít, de ennél többet várok, na! Talán túl sok ikerjátékos jut egy csapatra? Nem tudom. Ha lehetőséged van rá, játssz egy kicsit stuffal, a visszajátszásoknál ha nem vagy vak, te is ráérzel majd arra a mire én, hogy a játék csak úgy néz ki, mintha tökéletes lenne, holott nem az. Az irányítás sem a legtutibb, nagyon árkádos az egész, nekem nagyon hiányzott például a futás. Ha már nem vették a fáradtságot, hogy analóg módon lehessen a játékosokat mozgatni, legalább rátehették volna valamelyik szabadon álló gombra, úgyis van belőlük elég. Pedig bizonyos helyeken látszik a játékon a ráfordított idő, a lesek „bizonyítása" kifejezetten tetszett (bár a bírók elég nagy parasztok, de természetesen csak a mi részünkre), vagy a kapukban a frissítős kulacsok. Az is jó pont volt nálam, hogy végre van egy olyan játék, ahol be lehet adni normálisan a labdát a szélekről, mint a való életben.

Az irányítás egyébként is egy kicsit kaotikus, külön gombon kaptak helyet az olyan taktikai utasítások, mint a csere, vagy a formáció és játékmódok (támadó-védekező) váltogatása, ugyanakkor olyan alapdolgok hiányoznak, mint a testcsel, vagy a már említett futás. Talán egy kicsivel több időt kellett volna még fordítani a fejlesztésre, és akkor a kommentártor szókincse sem egy tucat kifejezésből állna (bedobás gól, szöglet stb.). Mert az ilyen nagy hézagokat nem lehet kitölteni néhány extraként behozható stadionnal és játékossal. Szóval összegezve: nem eredeti nevek -1 pont, csak válogatott csapatok -1 pont, kommentátor hiánya -1 pont, irányításbeli hiányosságok -1 pont, egyéb apró hibák (mint például a három és négyjátékos mód hiánya) -0.5 pont, csapatmenedzselés +1 pont.

Nagyion messze van ez még a tökéletestől SEGA!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Jómagam is bedőltem a tényleg szép képeknek, meg a Sega hangzatos bejelentéseinek, és úgy adtam oda a Csipinek ezt a játékot, mintha legalábbis Gamecube 2 színvonalat képviselne. Mit mondjak, ez a „hatos" engem is meglepett, de aztán utánanéztem a neten, milyen is a game fogadtatása, és leginkább csak „közepes" értékelésekkel találkoztam. Óvatosan a vásárlással!

VIRTUA STRIKER 3 VERSION 2002

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	(épphogy) jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
2 blokk

✔ fociprogram
× mesze nem tökéletes

6 pont


FORGALMAZZA:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest
Szállás u. 21
Tel.: 432-9451
A második legjobb
dolog a sötétben
GAME BOY ADVANCE SP
Zseb méretű
újra tölthető akkumulátor
világító képernyő
TM and ® are trademarks of Nintendo © 2003 Nintendo
http://sp.nintendo-europe.com
Nintendo
GAMING 24:7
GAME BOY ADVANCE SP

GAME BOY ADVANCE SP

ELSŐ IMPRESSZIÓINK A NINTENDO ÚJ ZSEBKONZOLJÁRÓL


A szépséges ezüst. Könnyen kopik, mint az „ezüstözött" mobilok



Az elegáns fekete. Hamar karcolódik, mint a kocsikon a lakkozás



A klasszikus kék. Jól bírja a strapát, de ez a szín jön be nekünk legkevésbé


Egymás mellett a múlt és a jövő. Te melyiket választanád?


Az SP alsó nézetből. Jól elnyeli a kazettát. A kis fedél alatt lapul az aksi


Telemarok. Pont elfér a kezedben. Szinte belesimul... :)

Szerelem volt első látásra: a Gameboy Advance „speciális kiadása" az év eleji bejelentésének napján belopta magát a szívünkbe. A *Nintendo* okosan mérte fel a piacot: az időközben a cég zászlóshajójává vált zsebkonzol (a nagy N bevételeinek jelentős hányadát termeli manapság a handheld-biznisz, ebben a szegmensben ugyanis jelenleg gyakorlatilag nincs konkurenciája) újradizájnolt változata kifejezetten a „felnőtt" (értsd: „tizensok" évtől felfelé) játékosokat célozza meg. A párhuzamok egyértelműek. Az SP sokkal inkább néz ki MP3-lejátszónak, PDA-nek vagy sokfunkciós kommunikátornak, mint hordozható játékgépnek – a mobil eszközök rohamosan növekvő népszerűségét lovagolja meg elegánsan. A sikeres japán premiert (február 24. – múlt havi számunk hírrovatában részletesebben is olvashatok róla) március végén követte az amerikai (március 23.), majd az európai (március 28.) debüt – az **576 Konzol** stábja volt olyan szerencsés, hogy a hivatalos megjelenés előtt 3 héttel már magáénak tudhatott egy példányt a kis masinából.

A CSÁBÍTÁS

A GBA SP egy szexi kis dög. Ha nő lenne, azonnal ágyba próbálnánk rángatni – ezeket a domborulatokat nem lehet nem szeretni. Az SP kicsi, jóval kisebb, mint elődje volt: magasságuk (GBA: 82 mm; SP: 84.6 mm) és vastagságuk (GBA: 24.5 mm; SP: 24.3 mm) ugyan szinte teljesen megegyezik, de a szélességükben már komolyan különböznek – a hagyományos GBA 144.5 milliméterével szemben (az 14 és fél centi: csak hogy NAGYON fiatal olvasóink is képben legyenek :-) a GBA SP alig 82 mm hosszan simul bele a tenyerünkbe. Széle-hossza gyakorlatilag ugyanaz: kompakt szerkezet, zakó vagy ingzsebben minden probléma nélkül hordható – olyan előnyös tulajdonság ez, ami az elődről nem igazán volt elmondható, ott kötelező vásárlás volt egy jól kialakított hordtáska.

A megváltozott mérteknek köszönhetően a gombok elhelyezkedése is más: a Start és a Select egymás mellé került, a flippergombok pedig jelentősen lezsugorodtak. Új versenyző a háttérvilágítás kapcsológombja ez a masina „kezelőpaneljének" felső traktusában kapott helyet. A kicsinyítésnek persze vannak hátulütői is. Akik a klasszikus GBA-t kicsinek, és japán kezekre tervezetnek találták, azok most kezdhetik szappanozni a kacsóikat, hogy összemenjenek valahogy – a felső gombok kialakítását szokni kell. A legjobb megoldás az, ha nem ujjbegyünkkel, hanem a mutatóujjak alsó részével próbáljuk meg uralni a két flippergombot. Értelemszerűen a D-pad és az A+B is közelebb kerültek egymáshoz (nincs már köztük a képernyő, ugye) de ez egyáltalán nem zavaró, öt perc játék után tökéletesen megszokható az új elrendezés. A bekapcs gomb a készülék jobb, a hangerőszabályzó pedig a bal oldalán lelhető fel. A hangerőszabályzó most már nem tekerentyű, hanem csúszka: szerénytelen véleményünk szerint jobb ez a megoldás (egyértelműen látni rajta, hogy milyen magasra nyomtuk a hangerőt) mint a korábbi tekerőgomb. Az SP hátulján találjuk meg a link-kábel bemenetet, és az aku-feltöltő csatlakozását is – ez utóbbi többfunkciós port, lévén egy kiegészítővel ez alakítható át fülhallgató-bemenetté. Igen, külön csatlakozás nincs a fülhallgatónak – erősen pénzszagú húzás, különösen úgy, hogy a cikk szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában kis hazánkban még nem volt kapható az átalakító.

Térjünk át az SP felső traktusába: a képernyő érdekes módon (elsőre) kisebbnek tűnik, mint a klasszikus GBA kijelzője – ez azonban érzéki csalódás, pont úgy 40.8*61.2 milliméter az, mint korábban – tudjuk, mert lemértük. :-)

Első pillantásra hiányoltuk az SP nyakba akasztását lehetővé tevő kis madzag-rögzítőket – de szimplán vaksik voltunk. Martin apu fél percnyi vizsgálódás után kiszúrta őket, közvetlenül a flippergombok mellett. A nyakba akaszthatóság fontos dolog, ettől lesz kerek a „menő mobil eszköz a 21-ik század menő fiataljainak" dizájn.

A SZÜKSÉGES PLUSZ

Miben más a GBA SP? A fentebb felsoroltak ugyanis apró változtatások csupán a két igazi újdonsághoz képest: természetesen a háttérvilágításról és a tölthető lithium-ion akkumlátorról beszélünk. A háttérvilágítás hiánya már a gép (az eredeti GBA, mármint) megjelenésekor is a szerkentyű neuralgikus pontjának számított. A Nintendo akkor azzal indokolta a döntést, hogy a háttérvilágítás nagyon komoly energia felvétellel járna, így inkább az elhagyása mellett döntöttek. A döntés bizonyos szempontból érthető: aki annak idején birtokolt Game Geart, és látott hat elemet néhány óra alatt lemerülni, tudja, hogy miről beszélek. Az érem másik oldalán a színes képernyő meglehetősen nehézkes „láthatósága" fickándozik – ami a boltban, a brutális fényű csirkekeltető lámpa alatt még nagyon jól mutatott, az a pénztártól való távozás után, a metrón zötyölődve már kevésbé volt impresszív. Kevésbé költőien: a GBA képernyőjén zajló események megfelelő fényviszonyok hiánya esetén szinte követhetetlenek voltak. A probléma megoldására sokan, sok mindent találtak ki, a legnépszerűbb megoldás kezdetben a gépre szerelhető (külső) lámpa, aztán a GBA megbontásával beépíthető Afterburner volt. Az Afterburnerrel felturbózott zsebkonzolok tulajdonképpen egész korrekt képet adtak – de mégis barkácsmunkáról volt szó. Az elmúlt egy évben sok utólag berhelt géphez volt szerencsénk: az ügyesebben összerakott masinákon alig lehetett észrevenni a változtatást, a kevésbé sikerülteknek viszont torzított a képe, csíkok jeletek meg a képernyőn – nem tudom, ti hogy vagytok vele, de mi simán idegbajt tudunk kapni az ilyesmitől.

Az SP háttérvilágítása tökéletes. Éles, jól definiált képet ad, nem torzít, nem bántja a szemet. Játszottunk vele metrón, vonaton, este tévézés mellett, kocsiban (az anyósülésen, vezetés közben kissé veszélyes lett volna), a szerkesztőségben (munka helyett :-), sőt (a Nintendo ravasz reklámplakátján felbuzdulva) még az ágyban, a békésen szundikáló asszonypajtás mellett is. Kivittük magunkkal a terre – a tűző kora délutáni napon sem volt vele problémánk. Nyomattunk rajta Metroid Fusiont, Mario Kartot és Golden Sunt – a villámgyors akció pont olyan tökéletesen követhető volt, mint a szerepjátékok nyugisabb tempójú mászkálása.

A háttérvilágítás természetesen megnövekedett energia-felvétellel jár, erre szolgál a tölthető aku. Az aku feltöltése **nagyjából három órát** vesz igénybe; bekapcsolt háttérvilágítással erős **tíz órát**, míg a világítás kikapcsolásával **tizennyolc órát** lehet nyomulni. Az eredeti GBA nálunk általában 15 órát bírt ki a két ceruzaelemmel – a tölthető akuval ilyen szempontból tehát jobban járunk. A pénztárcánkat is kíméli a dolog: az elemek ugyebár nem számítanak olcsó mulatságnak (ez mondjuk egy jobb fajta

elemtöltő beszerzésével kiküszöbölhető volt – de az is pénzbe került, nem is kevésbe), ettől a kiadástól az SP beszerzésével megmenekülünk. Csak remélni tudjuk, hogy az aku jó sokáig bírja (a mobiltelefonok hasonló akkumlátoraiból kiindulva a lithium-ionos cuccok nem szokták egy év után feldobni a talpukat), és nem kell gyakran cserélgetni. Az akuhoz egyébként a hátlap közepének lecsavarozásával juthatunk el (egy csillagcsavar tartja, és elég picinyke csavarhúzó kell a leimádkozásához). Tölteni a fentebb már említett, fülhallgató bemenetté átalakítható porton keresztül lehet – aki valaha csinált már ilyesmit a mobiljával (itt most valószínűleg a Konzol olvasótáborának 90 százalékáról beszélünk) annak nem fog gondot okozni a művelet.

A harmadik jó pont a hangszekciónak jár. Az SP belső felépítésében ugyan tökéletes mása a korábbi GBA-nak, de hangszórókat **szerintünk** (rajtunk kívül azóta már többen is mondták – szóval nem mi bolondultunk meg) jobb minőségűre cserélték. Az SP **jobban, teltebben** szól, mint az elődje. Ebben valószínűleg az is szerepet játszik, hogy korábbi modellel ellentétben itt nem takarjuk le a hüvelyujjunkkal a hangszórót, az ugyanis nem az A+B gombok alatt, hanem középen, a Start plusz Select páros felett helyezkedik el – a nyolcujjú ufókat leszámítva arrafelé nem nagyon szokott senki hosszabban kotorászni. A gépből kicsikart maximális hangerő ennek ellenére változatlan, azaz egy zajos buszon/metrón ne nagyon számítsunk arra, hogy bármi értékelhetőt hallunk a játékból – erre kell a fülhallgató (és a külön pénzért beszerezhető átalakító :-).

A NYÚZÁS

Az SP három színben kapható: **ezüst, fekete**, és kék. A magunk részéről az **ezüstöt** tartottuk a legdögösebbnek, így először azt vetettük alá kőkemény tesztelésnek. Két nap használat után az előzetes félelmeink beigazolódtak: az ezüst borítás nem a legstrapabíróbb! A cikkíró a megérkezés utáni napon kapta kézbe a tesztpéldányt – akkor már több helyen meg volt karcolva. Ez nem azt jelenti, hogy brutálisan bántunk volna a kis masinával, egész egyszerűen ilyen sérülékeny a kis aranyos. Átkozott könnyen karcolódik, az ezüst Sony CD/MP3 playerekhez hasonlóan az apróbb ütések már szürkés foltokat eredményez rajta – kívülről úgy néz ki, mintha piszkos lenne, de sajna az bizony karcolás, nem ott ragadt ujjlenyomat. Hasonló problémáink voltak a kopással is. Ugyan két hét után még nem kezdett látványosan hámlani a külső borítás, de már most látható, hogy a flippergombok és az SP összehajtást lehetővé tevő csukló környékén idővel kialakul majd a (pl. az egyes Samsung mobilokra is jellemző) simára koptatott szürkés-fehéres zóna. A később kipróbált fekete SP nem kopott, viszont még az ezüstnél is jobban karcolódott (a fekete festés átka, ugye); a nap végén a legmasszívabbnak a kék modell bizonyult – annak viszont a színe nem tetszett annyira. :-) Rövidre zárva: színben mindenki válassza azt, amelyik a legjobban bejön neki, és vigyázzon rá nagyon, mert a fényezett felület nem bírja olyan jól a kiképzést, mint az eredeti GBA atombiztos (de jóval kevésbé látványos) műanyag borítása.

Maga a szerkezet viszont kellőképpen masszív. Többször is sikerült ledobnunk: **nem törött el**, nem szállt ketté a képernyő és kezelőfelület, nem repedt szét a kettőt összetartó csukló. A képernyőt egyébként **tetszés szerint** hajtogathatjuk, ha valakinek úgy teszik, akár teljesen (a vízszintes, 180 fokos álláson túl) is kinyithatja. A könnyebbség kedvéért belőttek neki egy stabil szöget (ezt egyből érezni lehet, amikor először kihajtjuk a képernyőt – a csukló egy ponton finoman megfogja a felső részt), ez teljesen ideális a nyugodt játékhoz. Az SP felső traktusa nem csattan élesen vissza (nagyon finoman lehet visszahajtani), az érzékeny képernyő védelmében ráadásul a felső részére kettő, a belső karcolódást lehetetlenné tevő gumi-félgömböcskét is felszereltek.

Aki igazán **különleges** GBA SP-t szeretne a zsebében tudni, az rendelje meg magának (Japánból) a **Final Fantasy Tactics Advance** speciális kiadását – jelenleg a szerkesztőségben is tartózkodik egy ilyen csomag. Lehet tippelni, hogy ki fizette ki érte egy asztali konzol árát (az illető neve M-el kezdődik :-) ... **(Tiltakozom! Én rendeltem ugyan meg, de nem én csengettem ki az árát – „elborult" japán rajongó kollégánk, Kou volt a tettes. Mondjuk, így közelről nézve, megérte! Martin ;)** Ha az ezüst SP szexi, akkor az FFTA mellé csomagolt gyöngyfehér (Pearl White) szerkentyű maga a vizuális orgazmus – és akkor a gyönyörű dobozban található egyéb finomságokról még nem is beszéltünk. Speckó zsinór a nyakba akasztáshoz, egy csaminyami hordtáska, és egy olyan szépséges FFTA Official Guide Book, amire nincs szó – igazi gyűjtői cucc, megszállottaknak. (Az ára is olyan: eredetileg japán előrendelés volt, az importálással foglalkozó online áruházak jelenleg bőven 250 dolcsi feletti összeget gombolnak le a csomagért az ember hitelkártyájáról).

A KONKLÚZIÓ

A Gameboy Advance SP március végétől nálunk is kapható, tessék nyugodtan befáradni valamelyik 576 Shopba, ott szemrevételezhető, sőt, kipróbálható a szerkezet. Aki eddig nem tartozott a GBA-tulajok táborába, de mostanság tervezte egy zsebkonzol beszerzését, annak kötelező vétel. Az ára ugyan egy kategóriával magasabb, mint a „mezei" GBA-é, de jóval többet is nyújt annál. A jelenlegi Gameboy Advance tulajdonosoknak is megfontolandó a csere: az SP dögösebb, és a gyárilag beépített háttérvilágítás RENGETEGET számít. A (normálisan beszerelt) Afterburner-tábor pedig vagy marad a jól bevált masinánál, vagy enged a csábításnak (azaz ennek a pofátlanul szexi, a szemet bűnösen vonzó kis dögnek :-), és vásárol.

Megéri az SP? Szerintünk **meg**. Szép, dizájnos, jól használható, funkcionális. Smartmedia kártya vásárlásával küllemileg sokkal jobban betölti a mobil multimédiás eszköz szerepét, mint az elődje. A GBA SP az első olyan handheld, amit akár öltönyhöz is lehet „viselni", a kialakítása ugyanis teljesen beleolvad a most már nap mint nap a kezünk ügyében tartott mobil eszközök kavalkádjába (és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy egy méretesebb flash rom kártya vásárlásával akár helyettesítheti is némelyiket – de erről majd inkább Stinger kolléga fog nektek értekezni valamikor). Kívánatos gadget, high-tech játékszer felnőtt gyermekeknek és gyermeknek megmaradt felnőtteknek. Önmagunkat most így hirtelen nem sorolnánk egyik kategóriába sem (valószínűleg a második áll a legközelebb az igazsághoz) de egy biztos: néhány napja ott lapul a zsebünkben az SP. A sajátunk.

Liquid



Gyöngyházfényű limitált csoda, amit a barátnőd is imádni fog!



Körülbelül 280 dollár leszurkolása után ezen cool cuccok boldog tulajdonosa lehetsz!



Többjátékos adapter, hogy örömöd másokkal is meg tudd osztani!



Rádió kiegészítő arra az esetre, ha egy kis zenét vagy híreket akarsz hallgatni



Tartalék Lithium-ion elem



Gyári fülhallgató szett



A SONGPRO Player csomag. A gépből egy csapásra MP3/WMA lejátszó varázsolható



Headphone adapter, ha saját fülhallgatót akarsz használni



A TUTUJGATÁS MAGASISKOLÁJA

A Pokémon cirkusz roppant váratlan és meglepő jelenség volt anno, jött és egy szempillantás alatt gyökeresen felforgatta a játékipart, mint egy tornádó. Az első játékok, a Pocket Monsters Midori (Zöld) és a Pocket Monsters Akai (Vörös) elég régen jelentek meg Japánban, 1996. február 26-odikán, ezeket követte a Pocket Monsters Aoi (Kék) 1996. júliusában és nagy késéssel a Pocket Monsters Pikachu (Sárga) 1998. szeptember 12-edikén, ezeken egyébként 1990 februárjában kezdett el dolgozni a Game Freak nevű japán fejlesztőcég. Gyakorlatilag mind a négy ugyanaz a játék volt apróbb változtatásokkal (csak a Pikachu volt kicsit fejlettebb, némi GBC támogatást és digitalizált hangokat is tartalmazott), mind a négy GB-re jelent meg, akkor, amikor nagyon haldoklott a GB piac (évente kábé tíz játék jött ki), sőt az egész „marokjáték-piac" is.

Én – ahogy valószínűleg a gaijin, azaz nem japán gémerek többsége – csak évekkel később hallottam először a zsebszörnyekről, azaz a Pocket Monsters-ről, röviden Pokémonról, miután nagy késéssel kijöttek a játékok angolul is. Az első két angol példány, a Pokémon Blue és Pokémon Red 1998. szeptember 28-adikán jelent meg Amerikában, és ekkor az aprószörnyek tényleg rászabadultak a világra. A Pokémon hisztéria, ami akkor következett óriási volt, talán csak a pittyegős kvarcjáték és Tamagotchi mániákhoz volt hasonlítható. Szinte vírusként terjedt a Pokémon fertőzés, ha egy kissrác az iskolában megkapta az egyik játékot, másnap minden osztálytársa követelni kezdte, ráadásul nem csak az egyiket, de az összes létező verziót, hiszen még a játék szlogenje is arra buzdítja azon gyermekembereket, akik majdan a fogyasztói társadalom bégető hamburgerzabálói lesznek, hogy „szerezzék meg mind". A jelenséggel kapcsolatban ez az, ami leginkább irritál engem, hogy rendszerint ugyanaz a játék pár nagyon apró változtatással teljes áron többször is ki van adva (a fentiek mellett ilyen páros volt például a Pokémon Gold és Silver is), és a játékos csak akkor kap teljes játékot, akkor tudja begyűjteni a gámában az összes szörnyet, ha az összes verziót megvásárolja és összelinkeli. Ez pedig a vásárlók átlátszó és felettébb undorító anyagi lehúzása, „kettőt (vagy még többet) fizet, egyet kap" marketing, Vidal Sassoon forog a sírjában, pedig a fószer még meg sem halt.



Mind ez a piaci modell, mind maga a játék belül leginkább a valószínűleg mindannyiunkban többé-kevésbé meglévő gyűjtőszenvedélyre épít, magukban a játékokban is az a lényeg, hogy egy modern (vannak benne autók is meg minden), Zelda megjelenítésű RPG világban kalandozzunk, és mindenfelé apró, varázserővel rendelkező szörnyeket, kisállatokat gyűjtögessünk, azokat harcoltassuk, trenírozzuk és fejlesszük, így begyűjtsük a játékokban fellelhető összes apróságot. Igaz a játék témája és világa gyermekekre van szabva, de ennek ellenére az anyag még a komolyabb kollektor lelkülettel rendelkező felnőttekre is veszélyes, ők is el tudják kapni a Pokémon „kórt", az egyik harmincas spanom is már évek óta rá van kattanva a témára.

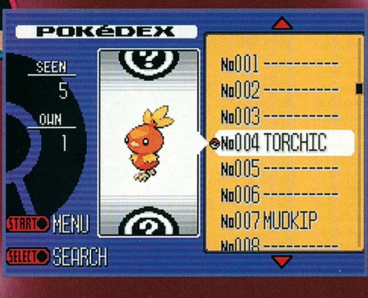
Az egész Pokémon mánia valószínűleg akörül érte el a csúcspontját, amikor Amerikában megjelent a Pokémon Yellow 1999. október 25-ödikén, melyben a hiperaranyos sárga rágcsáló, Pikachu is feltűnt. Azóta talán egy kicsit csillapodott a hisztéria, de így is már megszámlálhatatlan jelentős esemény kapcsolódik a játékhoz, és szinte minden el lett adva vele kapcsolatban, ami csak eladható volt, egész biztosan a Pokémon az abszolút legnagyobb játékon alapuló franchise, 1999-ben már elérte az ötmilliárd dolláros forgalmat, ami azóta talán még meg is többszöröződött. Elméletem szerint ez volt az a játéksorozat is, ami feltámasztotta a GB-t és közvetve az egész marokjáték-ipart is a tetszhalálból, továbbá egész biztosan jelentősen hozzájárult az utóbbi években az egész nyugati világon végigsöpört anime mániához is. De érdekes esemény volt az is, hogy a Pokémon rajzfilm 1997. december 16-odikán gyermekek tömegének okozott epilepsziás rohamot, ennek segítségével az orvostudomány az epilepszia egy új fajtáját diagnosztizálta. Sajnos a Pokémon halálokat is okozott, az ételekhez mellékelt ajándék egy gyermek fulladásához vezetett, ugyanakkor volt Pokémon gyilkosság is játékkártyáért, sőt megjelent a köztudatban a „Pokémon bűnözés" kifejezés is, amibe többek között a számtalan játékkártyarablás is beletartozott. Az i-re a pontot mégis talán az tette fel, hogy még komoly vallási vita is kerekedett a Pokémon körül szerte a világon, Amerikában és más országokban is prédikáltak papok a Pokémon ellen, égettek el rituálisan Pokémon tárgyakat, a mexikói egyház pedig egyenesen ördöginek bélyegezte az egész Pokémon ipart, erre végül a Vatikán is kénytelen volt reagálni, az ő nyilatkozatuk szerint a Pokémon nem ördögi, semmi baj nincs vele. (Itt jegyzem meg, bizonyára a Vatikán sem tévedhetetlen, így a komolyabb hívők azért kétszer is gondolják meg, mielőtt Pokémon cuccokhoz nyúlnának, hátha mégis a mexikói klérus tapintott rá az igazságra, ki tudja.)

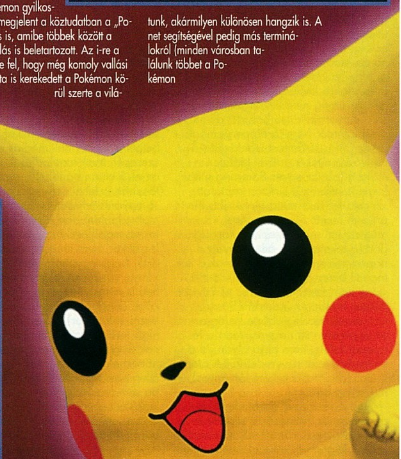
Több mozifilm, rengeteg rajzfilm, nyalóka, hamburger, plüssállat, játékkártya és még ezermillió Pokémon termék, no meg természetesen jó rakás konzoljáték után végre eljött a Pokémon rajongók számára az újabb szent dátum, a 2003. március 17-edike, amikor megjelentek angolul is a legújabb Pokémon játékok egy új, jóval komolyabb GB-re (GBA-ra ugyanis még egy epizód sem volt), a Pokémon: Ruby Version és párja, a Pokémon: Sapphire Version. Természetesen ez a két játék is gyakorlatilag ugyanaz, ameddig eljutottam bennük, totál semmi változást nem tapasztaltam, leszámítva azt, hogy más területeken más szörnyek a jellemzőbbek, továbbá az egyikben a Team Magma, a másikban a Team Aqua próbál előidézni természeti katasztrófát. Sokkal több különbséget vehetünk észre attól függően, hogy milyen nemű karaktert választunk (a két esetben más-más házba költözünk be szülőanyánkkal a játék elején, továbbá ellenkező nemű lesz a szomszéd gyerek, meg ilyenek), de ez a különbség sem jelentős, nemi identitásunk – melyet a játék elején lőhetünk be – pár ilyen apróságot leszámítva egyáltalán nem hat ki a történetre, fiúként és lányként is mindenképp ugyanazt a sztorit kell végigjátszanunk.

A történet ezúttal is a szokásos, egy pöttöm gyermekkel új otthonunkban elhatározzuk, hogy mi is jedik, izé, akarom mondani Pokémon trénerek leszünk, mint az apánk, sőt az a célunk, hogy még apánkat is túlszárnyaljuk, mi legyünk a világon a legjobbak, akármennyi verejtékbe kerül is ez. Miután megkapjuk az irányítást, menjünk be a házba, fel az emeletre, és állítsuk be a faliórát, a kártya ugyanis tartalmaz egy valós idejű órát is, és bizonyos események csak bizonyos időpontokkor következnek be. A falon emellett Hoenn térképét is megtekinthetjük, ez a neve annak a világnak, országnak, kontinensnek, szigetvilágnak vagy akárminek, ahol a gém játszódik, továbbá itt találjuk meg a PC-nket is, ahol többek között e-maileket fogadhatunk, és tárgyakat tárolhatunk, akármilyen különösen hangzik is. A net segítségével pedig más terminálokról (minden városban találunk többet a Pokémon











Center-ekben) is be tudunk jelentkezni ide, azokat a tárgyakat és szörnyeket, melyek nem férnek már el a hátizsákunkban, itt tárolhatjuk el egészen addig, amíg ismét szükségünk nem lesz rájuk. A Start megnyomásával is előhozhatunk egy lényeges menüt, itt a hátizsákunkban levő tárgyainkat menedzselhetjük, elolvashatjuk az adatlapunkat, elérhetjük az Options menüt a játék finomhangolásához, továbbá állást is menthetünk, bárhol, bármikor, ezek mellett később itt lesz még a Pokédex, a Pokénav és a Pokémon menü is. A Pokédex azon Pokémonok komoly rendezési funkciókkal ellátott enciklopédiája, amikkel már megmérkőztünk (nem csak a legyőzöttek és begyűjtöttek kerülnek ide), a Pokémon menüben a saját szörnyeink statisztikáit vizslathatjuk, meg hasonlók, a Pokénav pedig egy komplexebb eszköz hordozható térképpel, további Pokémon statisztikákkal és Pokémon tréner adatbázissal (amibe természetesen azok kerülnek be, akikkel már összemértük a tudásunkat).

Ha eleget tanulmányoztuk a menüket, látogassuk meg a szomszéd gyereket, majd induljunk északra, ekkor összefutunk a szomszéd lány/srác apjával, Birch professzorral (minden epizódban egy Pokémon professzortól tanuljuk meg a szörnytenyésztés alapfogásait), aki épp nagy bajban van, egy Pokémon kergeti körbe-körbe. A segítségünket kéri, a hátizsákjában három Pokéball található (ezek a golyók tárolják a szörnyeket akkor, amikor azok nincsenek harcban), válasszuk ki az egyiket, és küldjük rá a prof után loholó egyedre. Ez annak ellenére, hogy nem látszik annak, roppant felelősségteljes választás, egy ideig a most kiválasztott lesz az egyetlen és jó ideig a legerősebb szörnyünk, persze nagyjából egyenértékűek, így nyugodtan választhatunk pusztán szimpátia alapján is. Az első Pokémon Teecko, ő egy fű alapú gyík, a második egy Torchic nevű, tűz alapú, narancssárga naposcsibe, a harmadik pedig egy víz alapú kék állat, leginkább talán egy vidrára emlékeztet, bár csak nagyon halványan, ő Mudkip névre hallgat. A választás után el is kezdődik a harc a második szintű Poochyena ellen, ez, ahogy minden egyéb, a régi Pokémon játékosok számára már ismerős lesz. Egy körökre osztott küzdelemben kell részt vennünk, felül láthatjuk az ellenséges Pokémon-t vagy Pokémon-okat (mert van kettő-kettő elleni harc is), továbbá az alap statisztikájukat (faj, nem, szint és HP), alatta ugyanígy a saját szörnyünk vagy szörnyeink helyezkednek el minimális statisztikával. Alul láthatjuk a harcot irányító menüpontokat, a jobb alsó sarokban választhatjuk a harcot, az elmenekülést, cserélhetjük a csatába induló Pokémon-unkat és turkálhatunk a táskánkban (különféle varázslöttyöket is bevethetünk), a harc menü választása után pedig baloldalt megjelennek a szörnyünk által pillanatnyilag ismert támadások, varázslatok (ezeket fokozatosan tanulja is az apróság, de egyszerre csak négyet tudhat, időnként fel is kell áldoznunk egyet-egyet). Ebből ki lehet találni, hogy alapjában a harc roppant egyszerű, ugyanakkor mégis komoly memóriára és nem kevés taktikázásra van szükség a játékban, hogy sikeresen haladjunk előre. Először is rengeteget kell harcoltatnunk a szörnyeinket, mindegyiket, hogy szinteket lépjenek, egyre erősebbek legyenek, nagyobb legyen a HP-jük, állják a sarat a későbbi szörnyek ellen, sőt evolúciós szinteket is lépjenek (ugyanis sok Pokémon gyengébb szörnyből fejlődik ki, például Pichu-ból lesz Pikachu, abból pedig Raichu). A szörnyeknek emellett vannak jellemző elementáljaik is (mint például a fent említett fű, tűz és víz), jó, ha ismerjük mind a 386 Pokémon elementálját, így tudjuk, hogy melyik szörny ellen melyik a leghatékonyabb. Ebből következően a játékkal nagyon jól lehet memóriára gyúrni, ezeket az infókat egyébként a fent említett Pokédex-ben olvashatjuk el (persze csak azok a szörnyek kerülnek bele, amikkel már harcoltunk), de nehezítésként csak harcon kívül.

A fenti közjáték után meg is kapjuk a proftól a Pokémont, amivel megmentettük, és gyakorlatilag itt el is kezdődik a tényleges játék, ettől kezdve már szabadon barangolhatunk a világban, harcolhatunk vad szörnyek (ezeket be is lehet gyűjteni Pokéball-lal, ha már eléggé legyengülnek, és attól kezdve mi irányítjuk őket) és rivális Pokémon trénerek ellen is (ez esetben nem ejthetjük csapdába az ellenséges szörnyeket). Ahogy haladunk előre a játékban, fokozatosan egyre több új tárggyal, dologgal és funkcióval gazdagodhatunk és ismerkedhetünk meg. Ezek közé tartozik a már emlegetett Pokéball és használata is, de vannak a legtöbb RPG-hez hasonlóan mindenféle potionök és ellen-potionök, felszerelhető, különféle képességeket javító eszközök, és vannak természetesen a városokban boltok is, ahol ezeket a dolgokat adhatjuk-vehetjük. A városok egy másik



fontos épülete a Pokémon Center, ezeket látogassuk gyakran, ezekben ugyanis ingyen feltöltik a szörnyeink energiáját a recepciónál, és az itteni terminálokon keresztül elérhetjük az otthoni PC-nket is, lásd feljebb. Ha ezekben felmegyünk az emeletre, további érdekes dolgokat érhetünk el, itt találjuk meg a multiplayer lehetőségeket. Az első ablak mögött van a Pokémon Cable Club Colosseum, itt harcolhatunk link kábelen keresztül a barátaink ellen, a Single Battle módban két tréner küzdhet egymás ellen, és egyszerre csak egy szörny harcolhat egy másik ellen, a Double Battle ugyanez, de egyszerre két szörny gyepálhat két másikat, a Multi Battle módban pedig négy tréner eresztheti egymás ellen a Pokémonjait, egyszerre fejenként csak egyet. A második ablak mögött található a Pokémon Cable Club Trade Center, itt link kábelen keresztül csereberélhetjük a szörnyikéket a haverjainkkal vagy a második gépünkkel, így juthatunk hozzá például a másik játék exkluzív Pokémonjaihoz is (csak a Ruby-ban található meg: Zangoose, SolRock, Groudon, Seedot, Nuzleaf, Shiftry és Mawile; a Sapphire exkluzívok pedig: Seviper, Lunatone, Kyogre, Lotad, Lombre és Ludocolo). A harmadik ablakot, a Record Corner-t még nem nyitották meg addig, ameddig eljutottam, így pontosan nem tudom mi található meg e mögött. Vannak még egyéb egy és több játékosos érdekességek is (talán ezek egyike van itt), van például Pokémon szépségverseny a kutyaszépségversenyek mintájára, ezeket is lehet link kábelen keresztül játszani, aztán vannak különféle szerencsejátékok és további minijátékok is, de persze az is lehet – a nevéből ítélve -, hogy itt a multiplayer játékok eredményeit lehet megtekinteni. És ha már a linkelésnél tartunk, a játék még további kütyüket is támogat, ha két GBA-t összelinkelünk, és az egyiken fut a játék, a másikba pedig egy e-Reader van belökve (ez egy GBA-s lyukkártya olvasó szerűség), akkor külön forgalmazott papírkártyákról (egy darab mellékelve is van a játékhoz) is lehet további érdekességeket a játékba vinni, főleg nagyon erős rivális trénereket, akikkel meg lehet küzdeni. Sőt a játék egy jövőben megjelenő GC-s (valószínűleg Pokémon) játékkal is kommunikálni fog a GC-GBA link kábel segítségével.

Ennyiből azt hiszem már körvonalazódott a játékmenet azok számára is, akik nem ismerték volna eddig a zsebszörnyeket. A játék lényege tehát, hogy gyűjtsük, fejlesszük és harcoltassuk a szörnyeket, minél több szörnyet és minél több trénert lenyomjunk, és – ami a lényeg – a játékban a legnagyobb trénereket, az edzőtermek vezetőit is térdre kényszerítsük. Ezek után kapunk egy-egy jelvényt, és ha mind a nyolcat sikerül összegyűjtenünk, akkor érjük el célunkat, leszünk nagymesterek. De mindezek mellett is sok egyéb dolog található a játékban, vannak kisebb-nagyobb történetek, segíthetünk az embereknek itt-ott klasszikus RPG küldetésekben is, és – ahogy feljebb is említettem – a Team Magma vagy Team Aqua tagjaival is meggyűlik a bajunk a játék során.

Az anyagba nagyon sok dolog van belegyúrva, a készítők 40 óra játékidőt garantálnak, de ennek messze a sokszorosa is beleölhető, ha valaki minden szörnyet be akar gyűjteni, és még több, ha valaki a haverjaival is rendszeresen harcol (és otthon meg folyamatosan gyúrja a Pokémon-jait ezekre a viadalokra). Emiatt minden elismerésem a játéké, annak ellenére, hogy én nem különösebben rajongok az RPG stílusért, főleg nem a körökre osztott harcosokért. Sajnos a játék művészi megvalósítását ennek ellenére nem tudom a maximális értékekkel jutalmazni, mind a grafika, mind a zene teljesen hibátlan, abszolút korrekt, ugyanakkor a zene hangszerelése és dallamvilága azért mégsem állkiakasztó, a grafika pedig a csúcs GBA-s RPG-khez viszonyítva (Final Fantasy Tactics Advance, Golden Sun 2) nagyon fakó, színtelen, és ami a legnagyobb probléma, túlságosan repetitív, alig szebb, mint a GBC-s elődöké. Emiatt grafikára még a négyes fokozatot is csak nagyon nagy jóindulattal adtam meg. De mindez ne rettentsen el senkit, ha audiovizuálisan nem is ez a játék a legjobb a gépen, mindenképp ez az egyik legmasszívabb, legtartalmasabb anyag, a sorozat rajongói tutira nem fognak csalódni benne, mellettük pedig minden más RPG rajongónak is csak ajánlani tudom.

Credo





MARTIN BELESZÓL!

Na, ja, egyszer az én tudományom is megáll. Fogalmam sincs, hogy ehhez a játékhoz mit tudnék „beleszólni”... Úgy nagy vonalakban tudom, hogy mi az a Pikachu, meg rémlik egy Ash nevű kisfickó is, de ez is csak ködösen, mert vasárnap reggel volt, a szombat éjszakai elég elementális buli után voltam, ahol „minden hangszeren játszottam”, és nem néztem a TV-t, inkább csak bámultam... Credo kilence biztos jogos, de nehezen hiszem, hogy az ötéveseken kívül bárki is leülne EZZEL játszani... :)

POKEMON RUBY & SAPPHIRE VERSION

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, mentés kártyára, beépített óra, link kábel, GC kapcsolat, e-Reader támogatás

✔ brutálisan hosszú játékidőt biztosít, tartalmas anyag
× grafikailag szinte még mindig GBC szinten van

9 pont

Mint mindenki, én is nagyon kedveltem a Cinemaware játékokat, főleg a Defender of the Crownt, a Rocket Rangert és a Wings-et, ez utóbbi volt a kedvencem a cég palettájáról. A Cinemaware a közelmúltban támadt fel poraiból, és kezdte újrakészíttetni külső fejlesztőkkel a régi sikerjátékait PC-re, Mac-re, PS-re és GBA-ra (sőt van új fejlesztésük PS2-re is, a Robin Hood: Defender of the Crown). Ebben a sorozatban jelent meg GBA-ra a totál játszhatatlan The Three Stooges és a frankó, de sajnos rövid szavatossággal bíró Defender of the Crown is, melyet a novemberi Konzolban teszteltünk. Most pedig nagy örömömre végre befutott a Wings GBA verziója is, melyet a tehetséges olasz Raylight Studios írt át a kis gépre.

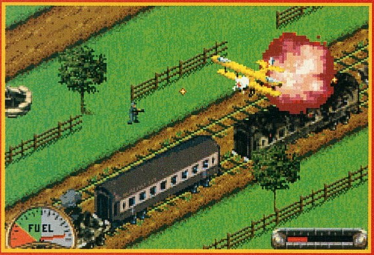


Az eredeti Wings kiváló anyag volt minden téren, de legesleginkább a hangulatával és filmszerűségével, a játék körítésével hódított, ezeken a területeken nem is emlékszem egy játékra sem (pedig volt dolgom legalább tízezerrel), ami ennyire el lett volna találva, ennyire visszaadta volna egy kor hangulatát, ennyire tökéletesen meg lett volna rendezve. Már a bevezető képsorok is eléggé meggyőzőek, a világ legelső repülőgépes (tehát nem levegőnél könnyebb ballonos) repülésének pixelgrafikás reprodukcióját láthatjuk animálva, azt a jelenetet, amikor Orville és Wilbur Wright felszállt saját készítésű gépével Kitty Hawkban, 1903. december 17-edikén, és a

DOMBOK FELETT, FELHŐK ALATT

12 másodperces, 37 méteres repüléssel történelmet írt. Az esemény után a következő kijelentést tették, ami szintén olvasható a játékban: „Azt gondoltuk, egy olyan találmányt mutattunk be a világ számára, ami minden további háborút gyakorlatilag lehetetlenné tesz…”. Tévedtek, de még mekkorát, éppen az ő találmányuk forradalmasította a hadiipart, persze tett már más is hasonló naiv kijelentést, emlékezzünk csak az atombombára. A következő jelenetben (szintén animáció) pár évvel később már egymást kergetik és lövik a pilóták az Első Világháború poklában, a Wright fivérek gépénél már ezerszer fejlettebb kétfedelűeken, de a Második Világháború technológiájához viszonyítva mégis roppant kezdetleges gépeken.

A játékban mi is egy Első Világháborús kezdő pilóta bőrébe bújhatunk, és az anyag segítségével még a filmeknél is hitelesebben átérezhetjük a kor szellemét. Napról-napra, hétről-hétre folyik a háború, mi pedig az újságok, szórólapok, eligazítások és a kor szlengjét is használó saját naplónk segítségével követhetjük az akkori harci és politikai eseményeket nagy részletességgel, az unalmas történelemóráknál sokkal szórakoztatóbb formában. Történnek velük mindennapi apró események is,





mint a háborús filmekben, van, hogy a kedvesünktől kapunk szívhez szóló levelet fényképpel együtt, van, hogy találkozunk a gépünk zseniális tervezőjével, Anton Fokkerrel, aki még néhány bevetésünket is szemmel követi.

Ezek a részletek, hangulati elemek nagyon kiemelik a játékot a többi közül, ha tehetném, tízest adnék a játék hangulatára az ötös skálán.

De lássuk magát a játékot, a főmenüben választhatunk, hogy angol vagy német pilótaként akarunk-e játszani – ha jól emlékszem, az eredetiben csak angollal lehettünk, így a német lehetőség plusz adalék –, majd a naptár 1914-re ugrik, az Osztrák-Magyar Monarchia hadat üzen, és el is indul a nagy kaland, természetesen mindkét oldalon más-más apró történésekkel tarkítva. Ahogy telik az idő, ha jól teljesítjük a küldetéseinket, fokozatosan fejlődnek is a képességeink, időnként elő is léptetnek minket, kapunk kitűntetéseket, és természetesen a játék nyilvántartja a sikeres és sikertelen bevetéseinket, továbbá az általunk leszedett ellenséges gépek számát is, öt után leszünk ászok. Nyomon követhetjük a társaink előmenetelét is, a repülőszázadunkban minden pilótának van neve és rendfokozata, ha pedig egy dogfightban valaki elesik a szemünk láttára (mi is lelőhetjük a bajtársainkat, ami persze főbenjáró bűn), akkor újonc jön helyette, új névvel. Az első bevetés mindig csak gyakorlat, ekkor kell elnyernünk a szárnyainkat, majd jönnek sorban az éles bevetések különféle történetekkel tarkítva, például egy brit bombázót kell fedeznünk, meg ilyenek. Három jelentősen különböző játékmenetű küldetés váltogatja egymást össze-vissza, mindegyik teljesen más játékmotorral fut, ezek az alábbiak:



Dogfight azaz légi párbaj: Ez a leggyakoribb és leglényegesebb küldetésfajta, kissé repülőgép-szimulátorra emlékeztető motorral fut (van benne frankó lens flare is), bár annak ellenére, hogy 3D-ben irányíthatjuk gépünket, minden trükkösebb 2D-ben van megjelenítve, az egész közelebb van az Afterburnerhez, mint egy hagyományos szimulátorhoz, valójában ez is csak egy arcade játék, ha ez nem is látszik rajta kapásból. Itt az eszközeink még az átlagos Első Világháborús szimókhoz képest is minimálisak, abszolút semmi kijelzőnk nincs a – gyakorlatilag haszontalan – üzemanyagmérőt leszámítva, nincs sem magasságmérő, sem sebességmérő, sem semmi egyéb. A sebességünket sem tudjuk szabályozni, csak kormányozni és lőni tudunk, továbbá van egy „kezdetleges radarunk”, a pilótánk mindig arra fordítja a fejét, amerre a legközelebbi ellenséges gép tartózkodik. A lövés és kormányzás mellett csak a nézeteket változtathatjuk még, az L-lel balra, az R-rel pedig jobbra tekinthetünk ki, a kettő együttes lenyomásával hátranézhetünk, a B segítségével pedig a gép grafikáját kapcsolhatjuk ki, ilyenkor kábé duplájára nő a belátható terület, ugyanakkor elveszítjük a fent említett „radart” és a „sérülésjelzőt” is, ami a gép testén található lyukak számában ölt formát. A mélységet viszonylag nehéz érezni, ha a földön a tereptárgyak megnőnek, túl alacsonyan repülünk, és könnyen lezuhanhatunk. Ugyanígy bizonyos mennyiségű sérülés után is zuhanni kezdünk, az esetekben többségében ilyenkor szerencsére van lehetőségünk kényszerleszállásra (ez is ügyességet igényel), de az is viszonylag gyakori, hogy egyszerűen lezúgunk és felrobbanunk. Vigyáznunk kell arra is, hogy ne ütközzünk ellenséges vagy baráti gépekkel, ez esetben értelemszerűen azonnal felrobbanunk. Érdekes adalék még, hogy a géppuskánk szinte félpercenként beragad pár másodpercre, ilyenkor védtelenül repülünk, ez is jól érzékelteti, hogy akkoriban mennyire megbízhatatlan, veszélyes gépeken repültek a pilóták, tényleg mennyire hősies dolog volt azokban az időkben ásznak lenni. Ezekben a küldetésekben többnyire ellenséges vadászgépeket és ballonokat kell lőnünk, de vannak olyan missziók is, ahol gépeket kell védenünk, meg persze a nagy ász párbajok sem maradnak ki.

Strafing azaz géppuskázás: Ebben a játékmódban egy nyolc irányba scrollozó izometrikus terep felett kell repülnünk nagyon alacsonyan és lassan (bár volt olyan is, hogy a levegőben egy Zeppelin felett repkedtem), és meghatározott álló és mozgó célpontokat kell géppuskáznunk, vonatokat, bunkereket, hordókat, katonákat, hadoszlopokat, tornyokat, géppuskafészkeket, járműveket és minden egyebet, ami éppen jön, no és persze el kell kerülnünk az ellenséges tüzet. Azt hiszem mindez magáért beszél, egyszerű, de jól belőtt arcade aljáték ez is, itt a hullámzó víz és a gépünk (nem mindenhol korrekt) árnyéka technikai érdekesség még.

Bombing azaz bombázás: Ez esetben a küldetés neve még beszédesebb, ezekben a felülnézetes, nyolc irányba scrollozó aljátékokban korlátozott számú bombával kell megsemmisítenünk az eligazításon térképpel meghatározott célpontokat, és természetesen itt is el kell kerülnünk a légelhárítás lövedékeit. Itt is és a géppuskázásnál is több elsődleges és másodlagos célpont van megjelölve, az elsődlegesek megadott százalékát kell feltétlenül teljesíteni a sikeres küldetéshez (mondjuk lebombázni a hangárok ötven százalékát), a többi csak extra, de gondolom, ha jók vagyunk ezekben, gyorsabban jönnek a kitüntetések, előléptetések és bonusz küldetések is.

Annak ellenére, hogy az aljátékok önmagukban nem annyira kiemelkedők (bár azért nagyon jól játszhatóak és szórakoztatóak), így csokorba szedve a fantasztikus körítéssel a játék szerintem megunhatatlan. Én kevés anyagba tudom magam igazán beleélni, de a Wings-szel mindig úgy érzem, hogy teljesen átlényegülök Első Világháborús pilótává. Bár a GBA verzióból hiányzik néhány apróság (a fényképek a naplóban, a levelek és hasonlók, legalábbis ameddig eljutottam nem láttam ilyesmit), de van benne néhány plusz adalék is, összességében nagyon jól sikerült átirat, én biztosan nem fogom letenni még jó ideig, sőt ennek hatására még az Amigás verziót is elő fogom ásni, ami egyébként ingyen letölthető a Cinemaware site-járól.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Vázzeg, a Wings… Legszebb ifjúkori Amigás éveimnek egyik legszebb játéka… Emlékszik még valaki? Test Drive, SDI, Csokonai Művelődési Ház péntek este… Na, de jót nosztalgiáztam. Ezt a játékot természetesen azonnal kipróbáltam, és meg kell vallanom, én talán még a tíz pontot is megadnám neki! Tökéletes konverzió, gyönyörű játékélmény, minden megvan a felhőtlen szórakozáshoz. Remélem a mai, fiatalabb gamerek gyomra is beveszi ezt a klssszikust!

WINGS

METRO3D

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

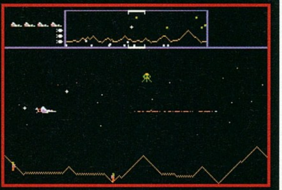
1 Játékos
mentés kártyára

✔ a hangulat nagyon ütős
✕ a játék belső grafikáján lehetne javítani

9.5 pont







Egy hónapja került nagyítónk alá a GBA-s Super Dropzone, ami az azonos című SNES játék direktportja volt, ami Archer Maclean legendás régi játékának, a Dropzone-nak a felújított változata volt, ami pedig valójában egy még sokkal régebbi, még legendásabb játéktermi játék, a Williams által fejlesztett Defender direkt-klónja volt, hehe. A Super Dropzone a múlt hónapban megmérettetett, és gyengének találtatott, az illem pedig úgy kívánja, hogy a másik fél se maradjon ki a képből, mérjük hát meg a 23-éves elődjének legújabb inkarnációját is.

A Midway mostanában ismét nagyon beindult Defender témában, jól leporolták a vagyont érő (egymilliárd dollárt kaszált, akárcsak a Pac-Man, állítólag ez a két anyag minden idők legnagyobb bevételével büszkélkedő játéka) klasszikusukat, és elkezdtek újabb játékokat fejleszteni teljesen azonos cím alatt. A múlt év végén jelent meg egy komolyabb hangvételű, teljesen 3D-s Defender PS2-re, X-re és GC-re (Dzson 7 pontra értékelte a PS2 verziót a decemberi Konzolban), most pedig befutott a természetesen 2D-s GBA Defender is.

Ez a játék ma már valószínűleg nem állná meg a helyét magában ezen az elég erős platformon, ebből kiindulva a fejlesztőcég, az Outlook Entertainment a Defender négy különféle verzióját rakta a kártyára. A játékmenet mindegyikben azonos az eredetivel, egy végtelenített, oldalra scrollozó területen repkedhetünk jobbra és balra az űrhajónkkal, lent emberek csápolnak és mászkálnak, fentről pedig idegenek érkeznek, akik egyrészt el akarják rabolni az embereket (ez sem jó nekünk), másrészt szét akarnak minket lőni (ez meg pláne nem). Az XGP fantázianevű verzióban van egy semmitmondó szöveges bevezető is, továbbá több űrhajó közül választhatunk, majd bekerülünk a játékba, melyben eszméletlen gyenge háttér előtt minősíthetetlen sprite-okkal folyik az akció, az idegenek zöld, lila, kék és vörös pacaként öltenek alakot, és néhány közülük egyáltalán nincs is animálva. Időnként kapunk egy bonuszpályát is, amihez el kell forgatnunk a gépet, ebben lefele scrolloz a kép és embereket kell elkapdosnunk, néhány pálya teljesítése után pedig újabb szörnyű hátteret kapunk, sőt időnként változik némileg a feladatunk is, van, ahol emberek helyett űrhajókat kell védenünk. A második játék ennek a két játékosos verziója, a Coop XGP, gondolom a multiplayert leszámítva megegyezik az alapjátékkal, bár ezt nem próbáltam ki. A Classic menüpont alatt értelemszerűen a klasszikus játéktermi játék nagyon hű átiratával találkozhatunk, ez egész frankó lenne, visszarepíti az embert 1980-ba, ráadásul a játékmenet is jobban be van lőve, mint a felújított és elrontott másik verziókban. Ugyanakkor ez nem újdonság, ez a verzió szinte száz százalékban azonos a Midway's Greatest Arcade Hits cím alatt régebben megjelent, négy klasszikus anyagot tartalmazó GBA-s játékgyűjteményben szereplővel, csak pár apróság lett megváltoztatva, más például a szétrobbanás és az irányítás. Az irányítás megváltoztatásával pedig sikerült a fejlesztőknek még ezt a klasszikus verziót is elrontaniuk, amíg a Midway pakkban az irányítógombokkal kontrolálhattuk az űrhajót, most az L gomb a megfordulás, az R pedig a tolóerő, ez bizony kevésbé áll kézre. A negyedik és egyben utolsó Defender változat az XG kódnév alatt fut, ez nagyrészt az XGP-t és a Classic-ot ötvözi, a hátterek és a sprite-ok olyanok, mint az XGP-ben, és olyan szörnyűek is, a hangok, lövedékek és a szétrobbanás pedig a Classic verziót idézik.

Ennek a GBA játéknak tehát még az elég gyenge Super Dropzone-t is sikerült alulmúlnia, a felújított változatok annyira rosszak, hogy az már szánalmas, egyedül a klasszikus verzió érne valamit (amit pedig más cég csinált egy korábbi játékgyűjteménybe), de mivel annak is elrontották az irányítását, az sem tudta feljebb húzni a szigorú, de szerintem ettől függetlenül igazságos értékelésemet.

Credo

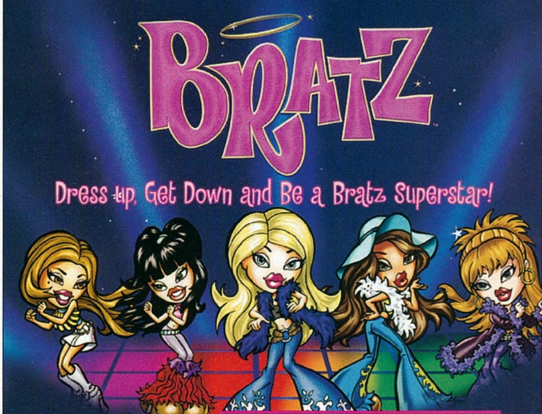
DEFENDER

MIDWAY	
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC	
grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1–2 Játékos
mentés kártyára

✔ semmi
✕ minden

1 pont





„I'M A BARBIE GIRL, IN A BARBIE WOOORLD...”

Részletek a 13 és 3/4 éves Cosmo-lány, Adrienne Mole titkos blog-járól:

• Anyu még mindig nem engedi, hogy kisminkelve menjek suliba, azt mondta, majd engedi, ha betöltöm a 14-et. Néha olyan undok, már alig pár hét van hátra, ma is sminkelhettem a lányvécében.

• Pandora azt mondta, hogy Nigel teljesem rám van kattanva, hát én nem vettem észre semmit, alig beszélünk, meg minden. Nigel egyébként elég fura, még mindig Britney rajongó, nem tudja, hogy az a csaj már évek óta totál gáz. Avril rulez, bár nem szeretnék olyan törpe lenni, hehe.

• A délutánt, mint mindig, a pláza salibárjában ütöttük el. Sikerült rábeszélnem Pandorát, hogy inkább a J.Lo (vagy ahogy újabban ismét hivatja magát: Jennifer Lopez) kosztümöt vegye meg, így nem fogunk ugyanúgy kinézni. Én meg is vettem utána azt a rucit, amilyenben Gwyneth volt a múltkor, jól áll, és a hajam is pont olyan, mint az övé, bár ő talán még nálam is soványabb, van vagy 100 font vasággyal együtt, hehe.

• Még pont maradt a heti zsebpénzemből egy GBA játékra való, a nagybátyám, Clive (aki nagyon ért a játékokhoz, hivatásos cyberatléta, egyébként csézik) mondta, hogy a Bratz a legújabb táncos játék a gépre, úgyhogy meg is vettem. Tudjátok milyenek ezek a táncos játékok? A Wasabi-ban is volt ilyen, tök buta az egész, nem kell benne haladni vagy gondolkozni, csak gyorsan le kell nyomni a megfelelő gombokat, ahogy megjelennek. Mégis bulisak az ilyen cuccok, akármilyen egyszerűek, meg fejlesztik a ritmusérzéket és a reflexet is, legalábbis gondolom. A kedvenc ilyen játékom a vektornyulas Vib-Ribbon, de kellett egy GBA-ra is, hiszen nem hurcolhatok mindenhova magammal egy PS1-et.

• Ez a Bratz nem rossz, öt nagyfejű és nagylábú csajszit lehet választani, mindegyik két ruciban lehet, a mozgásukat előre lerenderelték rengeteg animációs fázisba (rákerestem a neten, összesen 4000 fázis van a játékban, tehát egy lány egy ruhában 400 mozdulatot tud), és ezt adják elő előre letárolt koreográfiával, amibe a mi irányításunk nem játszik bele. A csajokat Jade-nek, Meygannek, Cloe-nak, Sasha-nak és Yasminnek hívják, valami amerikai öltöztetős babákról lettek mintázva. Összesen 11 háttérképet és zenét számoltam össze a játékban, sajnos nemcsak a lányok és a háttér grafikája elég ronda, de a zenék is viszonylag bénák, pedig a zene azért fontos lenne. Maga a játékmenet viszont egész jó, a könnyű fokozat pite, itt csak jobb és bal irány van, a közepes már ott van a szeren, itt már négy irányra kell figyelni, a kemény pedig ultramegagigabrutál, itt a négy irány mellett az A és B gomb is bekapcsolódik a játékba. Van a játékban egy olyan plusz is, amit még nem láttam hasonlóban, időnként minden pályán freestyle módba kerülünk pár másodpercre, ilyenkor nem a gép által megadott gombokat kell lenyomni, hanem az elnyert mozdulat-kombókat kell variálni, ezekkel érhetünk el még több pontot. Pályákat úgy nyerhetünk el, ha versenymódban teljesítjük sorban a szinteket, mozdulatokat pedig úgy, ha nagyon jók vagyunk, és a Cool-o-Meter-t (ez akkor csökken, ha hibázunk, akkor nő, ha királyul denszelünk) elég magasra fel tudjuk tornázni, hogy elérje a csillagjelzéseket. Van visszajátszás is, ez szerintem nagyon kell az ilyen játékokba, meg gyakorlás is, ahol gyakorolhatjuk a már elnyert pályákat, és van külön freestyle gyakorlás is, ahol az elnyert mozdulatokat lehet nyomatni. Ja, és van két játékosos mód is, de Pandorát még nem beszéltem rá, hogy vegyen GBA-t, így nem tudom a gépemet összelinkelni másével. Szóval viszonylag frankó ez a Bratz, csak lehetne szebb is, és ami még fontosabb, jobb lenne, ha jobb zenék lennének benne.

• Lassan ideje postolnom ezt a webre, hiszen mindjárt indulunk a dizsibe, zárom is soraimat, de írok majd holnap is. Ja, és remélem hamar vége lesz a háborúnak, és nem halnak meg sokan, béke...

XOXO, Adri

Credo



BRATZ

UBI SOFT ENTERTAINMENT	
MÁS VERZIÓ: PS	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1–2 Játékos
mentés kártyára

✔ játékmenetben jól képviseli az egyszerű játékstílust
✕ ronda és nem szól valami jól

5 pont

ÉN, A ROBOT



Megaman (akit a japánok csak Rockmanként ismernek), a Capcom talán legnépszerűbb hőse, a kék páncélos és sisakos emberszabású robot (vagy talán kibernetikusan továbbfejlesztett ember?) már több GBA játékban szerepelt. Láthattuk és irányíthattuk őt a Megaman Battle Network 1-2-ben és a Megaman Zero-ban is, azok, akik hozzájutnak japán játékokhoz, pedig már a Battle Network RPG sorozat harmadik részével is játszhattak. A most angolul megjelent Megaman & Bass japánul Rockman & Forte néven került forgalomba hónapokkal ezelőtt, ez az anyag is a Metroid/Turrican jellegű mászkálós és lövöldözős akciójáték vonalat erősíti, akárcsak a Megaman Zero, ami tavaly októberben került terítékre a Konzol oldalain.



Ebben az epizódban két hős közül választhatunk, végignyomhatjuk a játékot a kék Megamannel is, de választhatjuk Bass-t is (akit a felkelő nap országában Forte-nak hívnak), a szerény Megamannél lényegesen vadabbul kinéző és önteltebben viselkedő, szürke és narancs színű páncélban feszítő robotot is, akinek kinézetét két határozott vállvédő és két sisaknyúlvány teszi még markánsabbá. Az új játék elkezdése és a régebbi folytatása mellett még egy menüt fedezhetünk fel a főképernyőn, a Data Base-t, amit egyébként a boltból is elérhetünk később. Ez egy olyan apró érdekesség, ami jelentősen növeli az újrajátszhatóságot, továbbá sokat jelent a sorozat igazán nagy rajongói számára. A játék közben nagyon nehezen elérhető helyeken 100 darab CD-t gyűjthetünk be, ezek tartalmát nézhetjük meg itt, mindegyiken korábbi Megaman játékok fontosabb szereplőiről találunk infókat, képeket és hosszabb leírásokat, a CD-ket tehát érdemes és jó gyűjtögetni.

A történet szerint egy King nevű elvetemült robot tört be a robotmúzeumba, letöltötte az összes harci robot minden adatát, majd ezen információk birtokában az a szándéka, hogy egy gonosz, mindennél pusztítóbb droid-hadsereget hozzon létre, mellyel bizonyára rossz fát szeretne a tűzre tenni, talán bizony még a világ irányítását is át szeretné venni. Mi természetesen választott hősünkkel azonnal üldözőbe is vesszük, számos nyolc irányba scroll-ozó pályán keresztül nyomulunk utána, melyek végén egy-egy robotfőnökkel is meg kell küzdenünk. A főnökök fegyvereit a legyőzésük után mindig meg is kapjuk, továbbá a főnökharcok után mindig a boltba kerülünk, ahol vásárolhatunk számos érdekes eszközt a pályákon begyűjtött csavarokért (ez robotéknál a fizetőeszköz), és több alternatíva közül választhatjuk ki, hogy mely pályán folytatjuk utunkat. A pályák fa szerkezetben kapcsolódnak egymáshoz, baloldalt van az első pálya, jobbra mellette három másik, azok mellett pedig öt további, majd egy gyémánt jelzésű és egy K betűvel azonosított pálya jön. Valószínűleg mind a kilenc alappályát teljesítenünk kell (még nem végeztem az összessel), hogy a jobb szélső utolsó két pályát is elérjük, és végre megrendszabályozhassuk Kinget.

Mint írtam, a játék sokban hasonlít a Megaman Zero-ra, itt is rengeteg csapdával (tüskék, lángfújók, instabil padlók, tüskés hengerek stb.), természeti jelenséggel (víz, eső, futóhomok, szél stb.), trükkös ellenféllel és apróbb logikai feladvánnyal kell megküzdenünk. Ott szabadabban mászkálhattunk mindenfelé, itt a pályák kábé 2-3 képernyő kiterjedésű kis zónákra oszlanak, ez nem annyira jó, mert szűkíti a mozgásszabadságot, de azért nem is problémás, itt viszont tudunk átlósan is lőni, mint a Turrican-ban, e lehetőséget hiányoltam legjobban a Zero-ból. Ez a Megaman is nagyon változatos, jól kivitelezett, csúcs akciójáték, talán grafikailag, zeneileg és technikailag egy paraszthajszállal gyengébb a Zero-nál, de azért így is ajánlom a karakter és a játékstílus kedvelőinek.

Credo



MEGAMAN & BASS

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

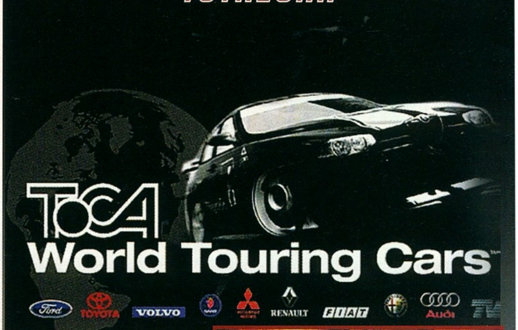
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés kártára

✔ átlós lövés, cd gyüjtögetés
✕ szakaszos pályák, a megaman zero valamivel jobb

9 pont

TOTAL CAR





A Codemasters bizonyára nem kis pénzt fizetett a British Touring Car Championship, röviden TOCA verseny megjátékosítási jogaiért, tolja is rendesen az licencre épülő gémjeit sorban minden gépre évek óta. Volt TOCA Touring Car Championship PS-re és GBC-re (persze ez egy izometrikus átirat volt, nem a 3D játék portja), TOCA 2: Touring Car Championship PS-re, TOCA Touring Car PC-re és GC-re, TOCA 2: Touring Car Challenge PC-re, TOCA Race Driver PC-re, PS2-re és X-re (a PC és X verzió friss, ropogós, csak pár napos) és TOCA World Touring Cars PS-re, persze elképzelhető, hogy néhány esetben különböző címek is azonos játékot takarnak, az összes verzióval nem játszottam, csak két PS verzióhoz és a GBC játékhoz volt eddig szerencsém.

A cikk tárgyát képező GBA-s TOCA World Touring Cars is az elmúlt hetekben került piacra, természetesen ez sem a PS változat direktportja, hanem egy technológiai szempontból teljesen más játék, amit egyébként a GBC-s TOCA mögött is álló Spellbound Interactive fejlesztett. A TOCA versenyek (a játékokból kikövetkeztetve, nagyon nem szakértői szemmel) nagyrészt a NASCAR és a Formula 1 elemeit ötvözik. NASCAR kocsikhoz hasonló, meghatározott korlátok között flexibilis szériaautókkal folyik a verseny, és ugyanúgy megengedettek a kisebb koccanások, ebből következően a lökdösődés nagy szerepet kap, a pályák pedig olyanok (sőt helyenként azok), mint az F1-ben, direkt versenyeknek kialakított hosszabb aszfaltpályák lelátókkal övezve, és depóval, ahova be lehet állni kereket cserélni és tankolni.



Ilyen játék tehát ez a TOCA is, próbál valamivel komolyabb lenni (sérülésekkel, kerékkopással, lökdösődéssel), mint a Need For Speed és V-Rally 3 jellegű, arcade-szerű száguldozós játékok, de ezt szerintem nem túl sikeresen teszi. A mesterséges intelligencia (az autók szinte mindig egy kupacban haladnak, és ha nagyon lemaradunk is be tudjuk érni a többieket) és a fizika nem annyira erős, hogy igazán komolyan lehetne venni, talán csak a tuningolás és szerelés érdekesebb, teljesen szabadon felprogramozhatjuk még az automataváltót is (már ha nem manuálissal akarunk menni), hogy mikor váltson fokozatot.

Technológiai szempontból sem kiemelkedő ez az anyag, bár azért nem is utolsó a GBA autós játékok listáján. Látható, hogy a programozók nem bírtak összehozni egy V-Rally 3 kaliberű, magas poligonszámmal dolgozó, textúrázós 3D motort, de azért egy gagyi, alap Mode 7 játékkal (hardveresen térbe bedöntött, textúrázott padló) sem akartak égni, amolyan arany középutat választottak. A Mode 7 alapra egy alacsony poligonszámmal dolgozó, flatfilles 3D engine-t írtak, ez főleg a korlátot, a lelátót és a kevés épületet rajzolja csak ki, időnként pedig semmit, ez tehát nem annyira meggyőző, de legalább valami. Az autók pedig természetesen 2D sprite-ok, 8 darab lehet egyszerre versenyben, továbbá vannak még 2D-s nézők, táblák, ellökhető bóják és egyebek is. A játékban 18 autóval 15 pályán versenyezhetünk különféle ligákban (Európában, Amerikában és Japánban is), mindenhol először el kell nyernünk a jogot a versenyzéshez, ahogy már sok játékban megszokhattuk, és van természetesen multiplayer, gyors verseny, szabad verseny és idő verseny lehetőség is a bajnokságok mellett. Az anyag nem rossz (bár a grafika azért elég ronda, a zene pedig kissé idegesítően zakatol), ugyanakkor nem is tesz le az asztalra semmi különlegességet, teljesen átlagos, akit a TOCA téma lázba hoz, annak be fog jönni, másnak nem hinném.

Credo

TOCA: WTC

UBI SOFT ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: PS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
mentés kártyára, link kábel

✔ jó a tuningolás és szerelés
✕ az egész tök átlagos

4.5 pont



007 nightfire

Ian Fleming James Bond-ja az 1953-as regénybeli és 1962-es (Dr. No) filmvásznas debütálása óta tekinthető rengeteg felnőtt férfi példaképének valamilyen szinten. Olyan fiktív hős ő, akinek bárki szívesen a bőrébe bújna, hiszen a világ legjobb női mind a lába előtt hevernek, a legjobb autókkal jár, a legkirályabb fegyverekkel és legtechnikásabb kütyükkel rendelkezik, beutazza a világ legegzotikusabb tájait, sőt még ügyes, szerencsés és tehetséges is mind harcban, mind az élet más területein, beleértve az ágyat is. Neki mindaz megadatott, amire a legtöbb felnőtt férfi vágyik, és amiről a Playboy című életmódmagazin is szól. Talán az egyetlen hibája az, hogy túlságosan tökéletes, hibátlan karakter, így sem a könyvek, sem a filmek nem igazán hihetőek, de persze nem is akarnak azok lenni, a James Bond sztorik gyermekmesék felnőtt férfiak számára.

A világ legismertebb fiktív titkosügynökének szerepébe 1983-ig csak azon kevesek bújhattak, akik színészként megformálhatták (Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton és Pierce Brosnan), de aztán elkezdtek özönleni a filmek játékadaptációi is, amikben már mi is újrajátszhattuk a filmek fontosabb akciójeleneteit. A játékok az 1997-es, N64-re fejlesztett Goldeneye 007-ig hagyományos, 2D-s arcade anyagok voltak, ez a játék volt a fordulópont, az első 3D-s, belső nézetes (azaz FPS) James Bond, ami olyan jól sikerült, hogy azóta hősünk szinte kizárólag ilyen stílusú és megjelenítésű játékokban szerepel. A legutolsó ilyen gáma, a James Bond 007: Nightfire a közelmúltban jelent meg minden aktuális komolyabb gépre, PS2-re, X-re, GC-re és PC-re, ez az anyag önálló történettel rendelkezett, nem egy mozifilmet dolgozott fel, most pedig ez szintén 3D-s FPS-ként át lett írva GBA-ra is. Az átiratot az a JV Games készítette, akinek az első, sajnos elég gyatrára sikerült FPS-t is köszönhettük a platformon, a BackTrack-et, és mint azt a mellékelt ábra mutatja, sokat tanultak az előző hibáikból, és időközben brutálisan továbbfejlesztették a GBA-s 3D motorjukat.

A játék története szerint egy új rakétairányító-rendszert raboltak el ismeretlenek, amit az amerikaiak az egyik katonai műholdjukra akartak telepíteni. A NATO megbízásából az MI6, az angol titkosszolgálat kezdett nyomozásba, és kiderítette, hogy a rablás mögött Rafael Drake áll, akit mindenki környezet- és békepárti üzletemberként ismer, hiszen cége a nukleáris fegyverek leszerelésében és a kiöregedett atomreaktorok megtisztításában nyújt segédkezet. Az MI6-tal együttműködő CIA egy beépített embere – mint azt menet közben megtudhatjuk, egy szexis, Nightshade kódnevű ügynöknő – jelentette, hogy az ellopott eszközt a tolvaj, Alexander Mayhew Drake ausztriai kastélyában fogja eladni megbízójának, így a szervezet azonnal oda is küldte legjobb ügynökét, az általunk irányított James Bond-ot, hogy akadályozza meg az üzletet, és szerezze vissza a cuccost. Ennyi a háttértörténet, és egyből indul is a bevetés, az első küldetésben be kell hatolnunk a jól őrzött kastélyba, és randevúznunk kell Nightshade-del, és a nem kevésbé mutatós (már amennyire ezt pár pixeles hölgyeknél meg lehet állapítani), szintén jó oldalon álló, szintén beépült Dominique Paradis-szal, aki pedig a francia titkosszolgálatot képviseli az akcióban.



RÁZVA, NEM KEVERVE

Természetesen ebben a játékban is feltűnnek további bombanők, vannak nagy árulások, globális, emberiségellenes összeesküvések, és több egzotikus helyszín, a kilenc küldetés alatt találkozhatunk benne a James Bond regények és filmek szinte összes, állandóan visszatérő kliséjével.

A gém technikailag nagyon ott van a szeren, véleményem szerint magasan lepipál minden eddig megjelent FPS-t a platformon, beleértve a Duke Nukem Advance-t, a két Doomot és a két elég jól sikerült Ecks vs. Sever epizódot is. Igaz ennek a játéknak a 3D motorja is alkalmaz pár apróbb csalást a jobb sebesség érdekében, de ezek nem szembeötlők. Mint a többi játéknál, itt is duplázottak a pixelek, tehát a 3D megjelenítés valójában csak 120x160-as felbontásban megy, és valószínűleg a mozgásterünk itt is több összefűzött 2D-s térkép által van behatárolva (Doom technika), annak ellenére, hogy a látvány teljesen 3D-s. Ugyanakkor itt a plafon (ha épületen belül vagyunk) és a padló is rendesen textúrázott, sőt van rengeteg teljesen 3D-s bútor, tárgy, épület, gép és egyéb is, ezeken a területeken és 3D-s komplexitásban sokkal erősebb ez az anyag, mint konkurensei, ráadásul dinamikus fényekkel árnyékol, animált textúrákat is tartalmaz, és nagyon korrekt sebességgel fut. A pixelduplázás természetesen nem áll a felvehető tárgyakra és az ellenfelekre, ezek, mint a többi játékban, itt is csak 2D sprite-ok.

A pályák és küldetések ráadásul nem is olyan egyhangú, monoton kapcsolóvadászatok, mint a fenti anyagok többségében, rengeteg különféle feladattal találkozunk, és a fegyver és Q kütyü (aki nem tudná, egy Q kódnevű feltaláló tervezi Bond minden különleges eszközét) arzenálunk is nagyon gazdag. Van a játékban egy rakás többfajta pisztoly és géppisztoly, aztán van mesterlövészpuska (természetesen távcsővel, igaz a zoom fix), rakétavető, shotgun, sokkoló és kábító dart is (tollba építve), de ezek mellett találkozhatunk még számítógépeket (és talán kamerákat is) megbolondító víruslemezzel, kódfeltörő eszközzel, és órába épített lézeres vágóeszközzel is (lakatokhoz). A legérdekesebb kellék (ha nagyon elakadunk, akkor valószínűleg ezt kell alkalmaznunk) pedig egy mobilba épített kábel, amit falból kiálló, V alakú fémcsövekre lőhetünk ki, és a segítségével felhúzhatjuk magunkat a magasba. Ezek, és a további hasonló eszközök (még egy rögzített lézerágyút is használatba vehetünk az egyik pályán) elég színessé, érdekessé teszik a játékmenetet, ezek miatt tehát a Nightfire egy jó játék.

Sajnos azonban számtalan olyan terület is van, ahol szerintem nagyon el lett szúrva. A körítés pocsék, a főmenü és az átvezető részek ocsmányak, igénytelenek, sőt idegesítők, és ami a legnagyobb baj, a grafikák nagyon gyenge algoritmussal lettek konvertálva, ez egyébként a külső helyszínek égboltjára még hatványozottan igaz, de rengeteg textúrára is, tehát amilyen jó munkát végeztek a 3D tervezők és programozók, olyan rosszat a 2D grafikusok. Sajnos a zenét sem tudom dicsérni, az introban egy az egyben hallhatjuk a remek digitalizált filmzenét, de a játékban elég gagyi zene szól, a hanghatások ugyanakkor ezt jól ellensúlyozzák, még a cipőnk is máshogy kopog más-más padlón és talajon. Elég gazdag, de valahogy nagyon nem kézre álló az irányítás sem, szerintem ki lehetett volna osztani a gombokat sokkal jobban, vagy legalább konfigurálhatóbbá tenni. A legtöbb gomb még valamennyire rendben van, de az ugrás sajnos mindkét választható kiosztásnál két gombos kombó, ami szerintem nagyon kényelmetlen, továbbá a célzás sem a legjobb (szerencsére nem csak a mesterlövészpuskával, de minden fegyverrel nézhetünk le és fel), nagyon lassú a pásztázás, és nincs gomb arra, hogy alapállapotba visszaállítsuk a szöget. Van még sok hasonló probléma is a játékkal, de az mindent überel, hogy hiába éljük túl a pályákat, hiába ölünk meg minden ellenfelet, hiába találunk meg minden rejtett extrát és hiába teljesítünk minden feladatot, a játék (ha alaposak vagyunk, amihez idő kell), nagyon gyakran nem enged minket tovább a pálya végén, visszazavar az elejére. Ezt nagyon utálom benne, ugyanis magában számol pontokat és időt (ezeket menet közben még csak ellenőrizni sem tudjuk), és minél pontatlanabbak a találataink, minél inkább átlépjük a készítők által meghatározott (de csak a pálya végén közölt) időlimitet, annál több pont kerül levonásra tőlünk, és bizonyos (szintén csak a pálya végén ismertetett) ponthatár felett mehetünk csak a következő pályára. Ez szerintem igen nagy patkányság, főleg, hogy normal fokozatban is él.

A James Bond 007: Nightfire tehát alapjában egy jó játék, erős 3D motorral fut, jó küldetések elé állít minket, egyrészt a művészi kivitelezése is remek (3D és hanghatások), ugyanakkor másrészt szörnyű (2D és zene), és sajnos rengeteg idegesítő adalékot, tervezési hibát is tartalmaz, ezek miatt nehéz értékelni. Akik együtt tudnak élni a problémákkal és kedvelik az FPS-eket, azoknak azért mindenképp ajánlom.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Sajnos GBA game ügyben feleannyira sem vagyok tudós, mint amennyire szeretnék (mondtam már ezerszer, hogy kifolyik a szemem a GBA képernyőjétől), de talán most, a CSODÁLATOS SP megjelenésével végre belevethetem magam a „hordozható stuffok" világába. Ez a James Bond game biztos terítékre kerül majd nálam is, mert Credo tesztje alapján nagyon bizakodó vagyok, király lehet a 3D-s FPS grafix. A zenéje talán bukás – majd legfeljebb lehalkítom... :)

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

ELECTRONIC ARTS INC.

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ erős 3d motor, jó küldetések és kütyük
× sok minden, de főleg, hogy gyakran kell újrakezdenünk a pályákat

7.5 pont

Hónapokon (sőt, talán éveken? :) keresztül jópofa Csevegőket írni nem egyszerű dolog, főleg, ha beáll a krach és még alapanyag sincs hozzá. A beérkező levelek néha tényleg szellemi mélyrepülésre kényszerítik a szerencsétlen, Csevegő-írás (gyengébbek kedvéért: lapzárta) környékén amúgy is agyilag zokni főszerkesztőt (ez lennék én, ugyebár:), aki ilyenkor elkezd tűnődni, mi a csöcs legyen: például azt is hagyhatja, hogy kis a konzolos csatározásokból végérvényes és megállíthatatlan konzolháború kerekedjék, vagy kitalálhat esetleg valami okosat. Okosnak látszót, hogy egy fáradt képzavarral éljek.

A múlt hónapban egy kedves olvasónk levele pattintotta ki az isteni szikrát (olyan sötét volt már itt, hogy a pitbull mellém harapott): dobjunk fel időről-időre olyan témákat, amik minket, játékosokat érintenek, és kérdezzük meg mindenki véleményét. Megtörtént. Azt akartam tudni, ti mit gondoltok a kizárólagos játékokról? Jó-e nekünk/nektek az általuk generált megosztás? Esetleg a multiplatform stuffokra esküsztök?

Ezt a Csevegőt tehát TI írtátok! Kösz mindenkinek, aki hozzászólt, havernak és leendő havernak egyaránt! ;)

KIZÁRÓLAGOSSÁG VAGY MULIPLATFORM? EZ ITT A KÉRDÉS! :)

A konzol gépeknek kellenek az exkluzív gammák, hisz ezzel lehet eladni ma valamit. Ha a konzolokon a kínálat azonos lenne, adnánk a sz*rnak egy pofont, mert akkor minek van több hardver a piacon? Nekünk jó is + nem is. Jó, mert lehet szapulni a más gépét, mert 1 bizonyos progi más gépen nem jelenik +. Ez az emberi természet 1ik alapköve. De nem jó, mert más über gammákat nem tudunk kipróbálni egy +nevezhető okból: low credit. Szerintem ennyi, legyetek jók, unlimited continues! ***(Berei László)***

Az, hogy közel egyforma gépek uralkodnak a piacon, az nekünk játékosoknak csak jó lehet. Így ha az egyik konzolra kijön egy jó játék, azt a másik felül akarja múlni. Amíg pedig ők ezen versengenek, addig mi kapjuk az egyre kiforrottabb játékokat. Viszont ha minden gépre ugyanazok a játékok jönnének ki, akkor az új nemzedék csak a legjobb grafikára képes konzolt venné meg. Hogy példát is mondjak: X-en kijött a Halo, amit irigyelünk, viszont megnyugvásul ők nem kaptak Final Fantasy sorozatot. A Gamecube csapatnak meg ott van Luigi. Mellette persze vannak közös játékok, amik minden konzolon megtalálhatók. Most, ha minden gépre kijönne minden játék, akkor megkockáztatom, hogy jobban menne az X, mint a PS2. Kicsit lehet hogy furcsán hangzik pont egy PS2 tulajdonostól, de ezt én így látom. ***(Szántai Attila)***

A „probléma" nekem amúgy is aktuális, mert nemrég egy ismerősöm tanácsára cseréltem gépet, Ps2-ről Xbox-ra. Előtte pontosan ezek a „csak erre vagy csak arra" megjelenő játékok miatt hezitáltam igen sokat. De a vége úgyis az, hogy két oldala van a dolognak.

Egyrészt jók a kizárólagos játékok, mert így a megcélzott gépre, annak minden pozitív és negatív tulajdonságát figyelembe véve tudják elkészíteni a játékokat. Az X-re ott a HALO, vagy PS2-re az ICO, és meg sorolhatnánk jó párat mindhárom mostani „csúcsgépre". Technikailag nem értek hozzá, de ezeket más gépre talán nem tudták volna ugyanígy kiadni.

És a másik oldal. X-en pl. a Jedi Knight 2 szerintem egész jó kis játék. De ezt a Ps2 is röhögve működtetné (szerintem), ha tehetné. De nem teheti, mert arra ugye nincs. Ps2-n ott a GTA3 és a Vice City. Szerintem a legtöbb X tulaj két kézzel kapna utána, és nem hiszem, hogy a gép képességei akadályt jelentenének. Mégsincs rá még esély sem.

Persze kigondoltam az arany megoldást is. Adjanak ki minden gépre minden programot, az adott gép képességeihez optimalizálva. Ja, hogy erre a kiadók és a fejlesztők a földön hemperegnek a röhögéstől...

Hát szóval megint bebizonyosodott, hogy nem a mi kis Magyarországunk a konzolpiac meghatározója. Japánban, vagy az USA-ban valószínűleg nem okoznak gondot a kizárólag erre vagy arra megjelenő programok, hiszen ott jóval könnyebben megtehetik, hogy több konzolt is tartanak a játszani szerető emberek. Jó, hát az anyagi akadályokon kívül itt sincs semmi különös, de az nekem épp elég...

De mivel én Magyarországon élek, a magyar anyagi viszonyok között, ezért én azt mondom, a kizárólagos játékok nekünk egyáltalán nem jók. ***(Gábor alias gabika18 / Index)***

Martin feltett egy érdekes kérdést, melyre az alábbiakban megpróbálok „válaszolni". Az idézőjelet indokolttá teszi, hogy egy költői kérdésre nincs igazán válasz... :)

A jelenlegi három típusú gép egyikét birtokló konzoltulajdonosok állandó hadban állnak egymással. Mindenki próbálja igazolni a saját döntését, ezt általában a gépre megjelent exkluzív játékok hasonlítgatásával szokták megtenni. Egy kívülálló szemével (esetleg mindhárom gép tulajdonosaként, még rosszabb esetben főszerkesztőként... ;) könnyedén át lehetne hidalni a problémát: minden játéknak minden gépen futnia kellene!

Azonban itt álljunk meg egy kicsit. Tegyük a szívünkre a kezünket – ki, milyen indok alapján választotta meg az általa használt gépet?

Ha engem kérdezel, akkor a platformra elérhető játékok döntöttek, és ebben a döntésben nagyban segített az elérhető exkluzív játékok száma, minősége. Ha ezek nem lennének, nem lenne mi alapján eldönteni a kérdést: „Melyiket válasszam?". Ha a fenti eset bekövetkezne, mi szükség lenne többféle konzolra?

Persze ábrándozhatunk arról, hogy mi lenne, ha minden gépre, minden játék elérhető lenne – az én szemeim előtt egy olyan világ látszik, melyben mindegy, hogy ki a gép készítője, bármelyiket is veszed meg, minden játék futni fog rajta. Pont, mint a hanghordozók lejátszására alkalmas készülékeknél...és itt vált az ábrándozás rémálommá! Ezek a gépek úgy fognak fejlődni, mint a CD lejátszók (gyakorlatilag sehogy)? Ki, mi döntené el, hogy mikor jön el a platformváltás ideje? Ki határozná meg, hogy az aktuális gép milyen technikai paraméterekkel rendelkezzen?

Kellene ez nekünk? Ugye nem...!

A konzolpiacnak jelenlegi felállása szerint négy szereplő csoportja van:

- a gépeket gyártó cégek
- a játékokat forgalmazó cégek
- a játékokat készítő cégek
- a játékokat megvásárló, majd használó kedves emberek

A csoportok között szoros összefűződések lehetnek, illetve adott cég két vagy három csoportba is beilleszthető (minden gépet gyártó cég készít és ad ki játékokat; vannak cégek, melyek maguk adják ki a saját fejlesztésű programjaikat...stb.), azonban van egy dolog, ami mind a négy halmazt összeköti: ez a PÉNZ.

A gépet gyártó cégek (és azok részvényesei, igazából ők itt a főszereplők) sok-sok millió dollárt fektetnek a fejlesztésbe, gyártásba, marketingbe – aztán várják, hogy a befektetett tőke megtérüljön, sőt ha lehet, akkor némi profitot is hozzon. A profit az adott platformra megjelent játékok termelik, nem a gépek eladásából származik. Adott tehát a kérdés: mi kell a sikeres játékforgalmazáshoz?

Kellenek valakik, akik elkészítik azokat – őket azonban valahogy meg kell győzni arról, hogy az adott platformra is fejlesszenek. Ez könnyen megy abban az esetben, ha a piacon már elérte a kritikus tömeget az eladott gépek száma (sok gép = sok vásárló). Azonban egy induló gép esetében ilyenről még biztos, hogy nem beszélhetünk, tehát valami mást kell kitalálni.

Lehet játékot fejleszteni házon belül, de csak korlátozott számban (ahhoz semmi esetre sem elég, hogy a gép tényleg piaci résztvevő legyen – lásd Nintendo). Ezek biztos, hogy exkluzív címek lesznek.

Lehet komplett játékfejlesztőket venni, ezek szintén exkluzív játékok lesznek.

És végül lehet játékokat megvenni, azaz exkluzivitást vásárolni...

Látható, hogy az utált (?) kizárólagos megjelenések nélkül nem indulhat el egy gép a piacra (mi lett volna az Xbox-szal, ha nincs a Halo és a DOA3?) – és ha egyszer belekerült ebbe a körbe nem is nagyon fog tudni kikeveredni belőle.

Sajnos be kell látni, hogy a jelenlegi konzolpiac felépítése nem teszi lehetővé, hogy megszabaduljunk az exkluzív játékoktól. Tetszik vagy sem, a működésének elengedhetetlen feltétele, hogy a gépeket gyártó cégek ilyen szerződésekkel támogassák saját magukat – a sok és jó minőségű kizárólagos megjelenések nélkül halott egy platform (lásd Dreamcast).

Konklúzió: nekünk játékosoknak nem feltétlenül jó az exkluzív játék, de nélkülük nem játszanánk mással sem. ***(cue / Index)***

Halo PS2-n, FFX Xbox-on? Ugyan már! Hogy esetleg ezek a mesterművek is átmenjenek középszerűbe? Kinek kell az? Az exkluzív játékok különböztetik meg egyik konzolt a másiktól, létük vagy nemlétük, minőségük határozhatja meg a gépek eladási statisztikáit. Lassan ez az egyetlen dolog, ami igazi versenyhelyzetet teremt egy folyamatosan növekvő piacon. A verseny pedig itt jól kitalált, frankon megírt, igényes játékokat eredményez, pont azt, amire gamerként szükségünk van. Hogy mindezért két-három konzolt kellene otthon tartania a legmegátalkodottabbaknak? Pech. Még mindig el lehet kezdeni bélyeget gyűjteni... ;) ***(Olivér alias Olcsi2 / Index)***

Tényleg egy jó téma az exkluzív játékok kérdése, hisz alig foglalkozik vele valaki akár a fórumokat, akár más vitahelyszíneket nézzük (ellentétben a teljesen felesleges „konzolwars"-szal).



Szerintem szükség van rájuk. Mégpedig nagyon. Több okból is. Egyrészt, ha minden gépre megjelenne minden játék, akkor nem lenne értelme több konzolnak. Hisz minek? Ha pedig nem lenne többfajta konzol, akkor az monopolhelyzetet jelentene valaki számára. Az pedig az egyszerű felhasználónak semmiképp sem jó. Igaz ez csak az elvi oldal. Gyakorlatilag inkább az következne be, ha valami oknál fogva ezentúl a legtöbb programot kiadnának minden gépre, hogy az egyes cégek úgy próbálnának elérni, hogy az ő gépüket vegyék meg, hogy hatalmas különbségek lennének a gépek között. Ez pedig ahhoz vezetne, hogy nem érné meg a játékfejlesztőknek minden gépre kiadni ugyanazt a játékot, mert túlságosan át kéne alakítani azt. Ezzel viszont eljutottunk ahhoz a következtetéshez, hogy a többrésztvevős konzolpiac létéből következik az exkluzív játékok léte.

Másrészt (ha nem ennyire „alaprengetően" nézzük a dolgokat) az, hogy a programok többségét minden gépre átportolják, csak ahhoz vezetne (és ahhoz is vezet!), hogy egyik port sem lesz igazán jó, egyik sem használja ki a gép lehetőségeit. A másik eset az, hogy az egyikét kihasználja rendesen, a másik kettőét viszont nem. Az pedig egyértelmű, hogy egyik lehetőség sem jó. Az előbbi esetben egyértelmű, hogy miért nem. A második esetben pedig azért, mert hiába tudom (tegyük fel) én is megvenni a Halo-t PS2-re, ha azon a gépen ronda lesz, szaggatni fog, élvezhetetlen, játszhatatlan az egész, és nem adja vissza azt a feelinget, amit Xbox-on ad. Akkor hiába játszhatok vele PS2-n, igazából mégiscsak Xbox exkluzív lesz!

A másik oldalról nézve annak is sok előnye van, ha a játékok többsége multiplatform lenne. Egyrészt evidens, hogy ez esetben elég lenne csak egy gépet venni. Ráadásul megszűnne (legalábbis minimálisra csökkenne) a konzolháború. Szerintem ugyanis az exkluzív játékok robbantják ki ezeket. Csak végül a gép teljesítményén csapódik le, azon kezdenek el vitázni, de igazából nem az gerjeszti a konzolháborúkat. Bár meglátásom szerint mindig is lesznek exkluzív játékok, és mindig ezek lesznek egy adott gép húzójátékai (lásd. írásom első része). ***(Cathfaern / Index)***

Én közömbös vagyok az exkluzív játékokkal szemben, mert az ilyen típusú játékok mindig is voltak és csak nemrég villant fel a fejemben, hogy mi lenne, ha nem lennének. Az első ilyen eset akkor történt meg, mikor a Sega befuccsolt. Mindenki csak nézett, mint ahogy én is, hogy a Sonic GC-n nyomul. Hát szerintem a Sonic nem Sega hangulatú GC-n. A Sega gépeknek megvolt a maguk varázsa. Én nem tudnék elképzelni egy MGS-t GC-n, vagy egy Mario-t Xbox-on (max egy Mario Lemiuex-t az NHL 2003-bam :) Szóval azok a játékok, amiket a konzolok cégei készítenek, meg amelyek eddig csak egy konzolon (akár előző generáción is) voltak kiadva, azok maradjanak meg exkluzívnak. De ilyen, hogy most a Resi csak GC-re, a DMC-k csak PS2-re, a Dino Crisis csak X-re, szerintem egy oltári nagy baromság. Szóval a Nintendo és egykori exkluzív géjmjei GC-re, a Sony géjmjei és régebbi kizárólagos játékai (MGS, FF, SH) PS2-re, a MS géjmjei pedig csak X-re jöjjenek ki. De szerintem az újdonsült játékok, mint az új GTA-k ne legyenek exkluzívak (ezért is vettem PS2-t). Csak a régi exkluzív gamék és a konzolgyártó cégek játékai maradjanak exkluzívak. Az már más kérdés, hogy a cégek a kizárólagos játékaik miatt adják el a konzolokat a vevőknek, és így nincs igazságos harc a konzolok között a piacon. Szóval, a régi kizárólagos játékok maradjanak meg exkluzívaknak, de ne legyenek az új fejlesztésű játékok borítóján „Only for miténtudommilyen console" felirat. ***(Imi alias SnEaK / Index)***

Hát persze, hogy kellenek exkluzív játékok, különben minek gyártanának különböző konzolokat a cégek! Olyan ez picit, mintha minden autót csak ugyanazokkal a motorokkal lehetne kapni, csak a kasztni lenne más :) A régi időkben (NES-MS, SNES-MD) alapvetően meghatározta a gyártó ismertségét, népszerűségét a mindenki által ismert „platformfigurája", amire még elég sok játék is épült, ahol hol mellék-, hol főszereplőként tűnt fel az említett figura, gondoljunk csak a Sonic Spinball-ra, vagy a Mario Kart-ra a sok példa közül. Az akkori két nagy gyártó hasonló tudású konzolja lehetővé tette sok fejlesztő számára, hogy mindkét gépre kiadják a játékokat, DE ezek mellett rengetek belső és exkluzív darab is napvilágot látott (Ecco, Starwing...), amikre az adott cég tudta alapozni a játékos táborát. Szerintem régen pont azért nem volt akkora sárdobálás a két cég rajongóinak tábora között, mivel sok volt az exkluzív, és nem csak azzal voltak elfoglalva, hogy összehasonlítgassák a mindkét gépre kiadott játékok grafikáját, töltési idejét, a fene tudja milyen árnyékolási és 3D-s megoldások kivitelezését, hanem átmentek a másikhoz kipróbálni egy Sonic-ot, vagy Mario-t és jót játszottak, mindenféle anyázás nélkül.

Sajna a régi rendszer a Sega csúfos dupla buktájával (Saturn-Dreamcast) és a Sony hihetetlen térnyelésével teljesen felborult, erre ráadásként megjelent és bekebelezett pár „belső" fejlesztőt a Microsoft. Régebben elképzelhetetlen volt egy Sonic Nintendo masinán, vagy egy Shinobi Playstationön, esetleg egy Banjoo Xbox-on de hát ezt tette az a frányа piac. A Sony gépén/gépein dominálnak igazándiból az exkluzív darabok, a többi gép tulajai pedig abba kapaszkodnak bánatukban, hogy a Ps2 elavultabb, lassabb és a minden gépre kiadott játékok a Ps2-n néznek ki a „legegyszerűbben". Ha ez így nem is igaz, de az általános vélemény ezt tükrözi, saját tapasztalatom is ezt mondatja velem általánosságban. A Sony-nál is kezdenek észbe kapni, kijött a Primal, hogy azért megmutassák ők is, hogy mit tudnak, de azért például a Cube-bal játszva (Resident) tátva marad az ember szája, hogy milyen is egy igazán szép játék. Szvsz pont a zömében egy gépre koncentrálódó exkluzív darabok miatt öli egymást a konzolos társadalom, hiszen az egyik harmad abban éli ki magát, hogy nekik szinte mindenük van az adott gépre, a másik kétharmad pedig abba, hogy az ő gépük gyorsabb, újabb, többet tud és különben is a Sony a gonosz a világban. Ettől függetlenül NAGYON kellenek a csak egy gépre kiadott játékok, csak nem ilyen túlsúllyal, és kellene egy picit toleránsabb játékosréteg, aki inkább átugrana a haverjához játszani a másik géppel, mint, hogy az összes létező fórumon csak egymást ölnék és provokálnák. Hiába hol vannak már a drága '80-as, '90-es évek..... ***(kopa / Index)***

Mocskos szemét sz*r dolog ez az Exklúúziv dolog! De viszont ha belegondolsz van benne valami ... Én pl. azért vettem Ps2-őt mert azon van FFX, DMC, ICO. És azért nem vettem Boxot mert azon „csak" egy Halo meg egy DOA3 van...mondjuk most a röplabdás stuff miatt megéri a doboz az árát :) Ennek ellenére pl. nagyon szívesen játszanék egy RE0-val,egy Starfox-szal, de nem fogok, mert ugye a halandó ember csak egy konzolt tart...és ugye van a Laza aki többet :) Tisztán látszik hogy a fejlesztők az exkluzivitásért megkapják az iszonyatosan nagy zsét => nyugodttan mehet a

fejlesztgetés + még a portolásokkal sem kell b*szakodniuk. B*sznak azzal foglalkozni hogy esetleg ne adj isten mindenki nyomhassa ugyanazt a gámát.... + gondoljunk csak bele abba ha minden játék minden konzolra megjelenne...értelemszerűen mindenki a legújabb legf*szább hardwerrel felszerelt masinát venné, a „biztosan azon a legjobb az adott gáma" elv alapján....háát szerintem ez nekünk nem lenne f*sza mert a fejlesztőbandák a folyamatosan változó hardware miatt nem tudnák kihasználni a vasban rejlő lehetőségeket, csak azzal foglakoznának, hogy fél év alatt összedobjanak valamit, mert utána már úgyis jön valami újabb masina újabb lehetőségek, stb... Annak ellenére hogy még az előző vas sincs kihasználva.... Ja?! Hogy most a PC-ről beszéltem? :) Hát köszönöm ebből nem kérek ...sokáig csináltam (mármint a „hetente veszek valamit a gépbe mert nem megy az Unrealxxxx").



Inkább húzom egy kicsit a számat, hogy nem tudok röplabdázni, de annyira nem érdekel, mert van nekem egy FFX-em :) Azt a gépet veszed meg, amihez több, számodra f*sza gáma van.. Ennyi. A sok összehordott f*szságomnak egy a lényege: pénz beszél kutyasz*r táncol!

Ha az MS bevillant pár millát egy exkluzív Haloért, akkor a Bungie sz*rni fog rá, hogy esetleg a többi konzolra is legyen Halo + szerintem egy gámát akkor lehet csúcsra járatni, ha csak egy konzolra fejlesztik és 100% csak egy dologgal foglalkoznak. Ugyanannyi idő alatt két, esetleg három gépre megcsinálni ugyanazt...háát nem tudom.... Szerintem kell ez a kis versengés ahhoz, hogy néha egy ilyen Primal, DC2 szintű gámához hozzájussunk (igaz, hogy az elején nem ezt írtam).

Ui: Még mindig nem tudom hogy jó-e nekünk a multiplatform... ***(KaTy / Index)***

Ha nem lennének exkluzív gamék, dobhatnám ki a PS2-őt, meg gémkjúbot, mert az X ELVILEG erősebb mind2nél és minek átírni mind3ra, ha elég 1 is...Szerintem jó. Mellesleg ott a Primal, ami jó példa, hogy PS2 is tud x-es grafikát, GC-n meg Mario Sunshine, ill. Starfox, vagy Rouge Leader (bár ezek mennének talán X-en is). Az X-nek meg ott van DOAX, ami nem menne máshol ;) SAJNOS :))))

Témára vissza: a PC-sek szívják meg egyedül ezt az exkluzivitást, de elég keményen... MOH: Frontline, Halo 1-2 (Halo 1 elvileg kijön PC-re is, de még nincs itt...), Red Faction 2, meg még csomó FPS (más úgyse érdekel egy PC-st, nemde???). Egy IGAZI PC-s (hú, de láma ez a szöveg, de én sajna ezt vettem észre haverok között) nem jáccik MGS-el, Splinter Cell-lel (joy nélkül 1 f*szság), REZ-zel... Ez őket nem érdekli, nem is hajlandóak róla tudomást venni, hogy van más játék is, mint a csé.(Vagy épp az aktuell FPS.) Jó az exkluzív, mert jó. :) Ezért érdemes több konzolt tartani, hajtani a fejlesztőket, hogy nyomják ezeket a címeket, különben minek legyen külön gép? Legyen PS3 és kész! ;D ***(Hwoarang)***

A szubjektív véleményem az, hogy jók az exkluzívak, mert ezek adják meg egy konzol egyedi ízét, hangulatát. Eltelik 20 év, visszagondolok a Primalre, DC-re, stb., és azt mondom: de pöpec kis masina volt az a PS2. Visszagondolok pl. a Halo-ra, és eszembe jut, milyen jó kis szerkezet volt az X. Ha viszont minden lenne mindenhol, és eszembe jutna pl. a Metroid Prime, gondolkoznom kellene, hogy melyik konzolon is játszottam vele? Sajnos pénzügyi vonzatok miatt nem engedhetem meg magamnak több konzol egyidejű itthoni legeltetését (és időm se lenne annyit játszani, of korz), de ha lenne felesleges 100e-m, igencsak belelovalnám magam a kérdésbe, hogy X-et vegyek vagy GC-t. Ja, X. Őszintén mennyit játszottam vele? Hát, anno kinn volt valahol valami bevásárlóközpontban Hágában, és vagy fél órát is álltam előtte. Azután meg illedelmesen megkértek, hogy engedjek másokat is a közelébe :) ***(HZX / Index)***

Exkluzív játékok? Elmondom én is a véleményem, ha érdekel valakit... Már a SNES-MD „harc" végén is úgy volt, hogy a legtöbb cég mindkét gépre csinálta a játékokat, a Nintendo ugye nyomatta a Mario-kat meg ilyesmiket, a Sega meg arcade cuccok + Sonic... Szerintem most is ide fog jutni ez az egész, és nem is olyan baj ez. A Sony körbevette magát cégek hadaival, a Microsofté a sega legtöbb játéka, a nagy N meg a Capcommal haverkodik. Max annyi a különbség, hogy mostanában egyik cég sincs 100%-osan elkötelezve... Ez pedig már szvsz rossz, mert pl. egy FF rajongónak kell vennie GC-t, ha minden FF-el játszani akar, és miért ne akarna? Vagy akár itt van a Capcom, ugye RE=GC, DMC, ONI=PS2, Dino Crisis=Xbox – ez mire jó? Egyébként ha a Nintendo kiadná játékait más gépre is, már „nem lenne az igazi"... :) ***(Oldern / Index)***

Multiplatform ide vagy oda, szerintem itt sem lehet általánosítani. Úgy gondolom attól nem lesz jobb egy játék, hogy csak egy adott konzolra fejlesztik. Több dolognak kell klappolnia ahhoz, hogy azt mondhassuk rá: „igen, ez egy fáintos darab". Az adott hardware képességeinek kiaknázása az egyik dolog, aztán ott van még az ötlet, a látvány és a hangzás megtervezése, a kivitelezés minősége, a megálmodott hangulat minél jobb visszaadása, stb.

Ha ezek a dolgok kellő arányban benne vannak a késztermékben, akkor nagy valószínűséggel gyöngyszem született. Viszont, ha valamelyikkel csínján bántak, akkor a lelkes játékosnak nagy esélye van a vérnyomás emelkedésre. Multiplatform tervezésénél persze számolni kell a „leggyengébb" platform képességeivel, de ettől még lehet nagyot alkotni! ***(Atcom8 / Index)***

Rövid, velős multiplatform vélemény: Adva van három p**ci. Egyiknek kerek, a másiknak négyszögletes, a harmadiknak háromszög alakú nyílása van. A szoftverfejlesztők megálmodják a Terméket, legyen ez mondjuk az én négyzet keresztmetszetű f****m. Ezt ugye bele kell erőltetni mindhárom előbb említett egységbe, ehhez viszont itt-ott faragni kell belőle. A végén ott tartunk, hogy a tökéletes, négyzet keresztmetszetű f****mból valami amorf dolog képződik, ami ugyan passzol mindhárom formához, de sajnos már csak távolról emlékeztet a szoftveresek által megálmodott Termékre. De legalább multiplamorf. ***(duc / Index)***

Nem is beszélnék mellé, egyből ismertetném az én álláspontomat: az exkluzív játékokra szükség van! Bizony, óriási szükség van, sőt megkockáztatom, hogy gigantikus lendületet adna a piacnak, ha holnaptól csak exkluzív címek jelennének meg. Hogy miért? Közelítsük a kérdést a másik oldalról: bizony számos negatív vonzata van annak, ha egy játékot több platformra is kiadnak. Egyrészt a minőség: ugye napjainkban három platform van versenyben a konzolok piacán. Van 40 millió Playstation 2, cca. 15 milla Xbox és 13-14 Játék-Kocka „out there". Namármost: ez egy közel 70 milliós felvevőpiacot jelent egy-egy kiadó számára, már amennyiben mindhárom platformra hozzáférhető anyagot jelentet meg. Mert rég megszűntünk játékosoknak lenni, rég megszűntünk kommunikációképes partnernek lenni (próbáljatok meg emailt írni egy-egy nagyobb cég supportosának! Elképesztő milyen lekezelő stílusban röffentenek oda egy-egy választ, már ha odaröffentenek...), rég megszűntünk termék felhasználóknak lenni, semmi más nem vagyunk, csak felvevőpiac. És vagyunk 70 millióan! Innentől kezdve pedig teljesen mindegy mit ad ki egy cég: lehet egy utolsó, alja, szemét, hulladék játék, egy ekkora vásárlóséreg biztonsággal visszatéríti a fejlesztési költségeit egy-egy ilyen trágyatöltelékenek. Emiatt takar be minket a piacot elöntő szemétáradat (ez ugye PS2-n érződik leginkább. Abból adtak el a legtöbbet = legnagyobb piac = legtöbb szemét). Szintén a minőséghez tartozik a konvertálás: nagyon, NAGYON kevés kiadó veszi a fáradtságot egy játék portolásánál ahhoz, hogy a gép képességeihez igazítsa az adott játékot. Tessék szépen megnézni a Big Mutha Truckers-t! Poligonról-poligonra egyezik a GC-PS2-X változat! Akkor mit is érek én azzal, hogy az én X dobozomban 733-as prockó dorombol? Mit érek a 4x annyi RAM-mal és a két nagyságrenddel fejlettebb grafikus procimmal? Erre majd még visszatérek... A másik hátrány inkább abban rejlik, hogy az ilyen multiplatformos cégek meggyilkolják a kisebb vetélytársakat. Mert HARMADOLJÁK, sőt NEGYEDELIK a költségeiket! Vegyük a példa kedvéért nagyító alá a mindent bekebelező, globalizmus tekintetében a Microsoftal versengő Electronic Arts-ot (meggyőződésem egyébként, hogy max. 8 éven belül lesz saját konzoljuk)! Tegyük fel, hogy kifejlesztenek egy játékot PS2-re (ugye ez a leggyengébb hardware a 3 rendszer közül) 3 millió dollárból (kb. ez a szabványára egy mai komoly játéknak). A GC és X átírat elkészül egy hónap alatt, a kettő együtt 100k dolláros költséggel. Aztán jön a reklámkampány, ami SZINTÉN harmados költséget jelent, csak annyi, hogy a spotok végén ki kell írni, hogy available for GC, Xbox, PS2. Ha konzolon befutott a cucc, két-három hónap múlva csinálunk neki egy PC-s kivitelt is, ami tök ugyanaz, mint PS2-n volt anno, csak a vizes pálya kapott egy pixel shadert, és a nagy terjedelem miatt 3 CD-n jön ki az anyag. Ennek viszont pszichés vonzata is van (ez nem vicc!!): a 3CD-vel azt hiszi a tisztelt vásárló, hogy többet kap. Így lehet az, hogy az EA játékok rendre a piaci ár FÖLÖTT jelennek meg, és még így is elkapkodják őket (ne Magyarországban tessék gondolkodni! Mi egyszerűen NEM LÉTEZÜNK a kiadók számára!). Tehát kijött a PC-s változat. Még reklám se nagyon kell a koznolos múltból következő ismertség miatt. Mindenestül elvert a cég 10 millió dollárt a játékra és jött belőle egy akkora haszon, mint ide Lacháza. Már a PS2-re eladott első 100000 lemez visszahozta a játék árát, innentől pedig minden tiszta haszon: a maradék eladott PS2 játék, az összes Xbox lemez, és a GC és PC-s változatból eladott sok-sok ezer darab. Ezel szemben ott egy kis cég, aki igényesen megír egy játékot egyetlen platformra. Nehézkesen írták meg, hiszen kevesen vannak, pénzük alig, háttértapasztalatuk pedig szinte egyáltalán nincs. Eleve nehezen találnak rá kiadót, mert ha nem nagymenők, az összes kiadó remegve adja ki a cuccot, fél a bukástól. Emiatt aztán kénytelenek hígyert eladni a kiadási jogot. A játékra elkülönített marketingköltség 0-hoz konvergál – ez már ugye a kiadó felelőssége –, innentől kezdve sokan nem tudják azt sem, hogy létezik a játék. Pedig lehet, hogy egy kiváló program, de hiába. Így az eladások is igen szerényen alakulnak. Vagyis senki nem kapta érte meg azt, amit érdemelt volna. A fejlesztőcsapat pedig elmehet benzinkutaznj vagy újságot kihordani, mert többet az életben senki nem fogja kiadni a játékukat. Kábé EZ a multiplatform játékok piacra gyakorolt hatása.

Persze ez visszafelé is igaz: egy 1platformos játékot sokkal jobbra meg kell írni, hogy azonos példányszámban elmenjen. Nem beszélve egy gép apukája által kidobott címről, ami szinte biztos, hogy tarol és nem véletlenül. Mondjon már valaki nekem IGAZÁN fos Square, Nintendo vagy Rare játékot! Ja, hogy neked sem jut eszedbe egy sem? De most közelítsünk másfelől! Ismét tegyük fel, hogy egy-egy játék minden platformra kijön. Ekkor ha én el akarok menni, hogy vegyek egy konzolt, melyiket fogom venni? Amelyik a legolcsóbb! Mi lenne az egészből? Ugyanaz, mint PC-fronton! Gigahertzek így, gigahertzek úgy, gigabájt/seces átvitelek ide, megapixeles felbontások oda, meg lehet nézni egy PC-ház, vagy egy billentyűzet minőségét! Az a tipikus lengyelpiaci műanyag, ami hajlik össze vissza, hőre lágyul, nem illeszkedik, stb.! Mindez miért? Mert semmi más nem határozza meg a PC-s piacot, kizárólag az árverseny! Ott spórol mindenki ahol lehet! Az igényesebb házakat (Chieftec, Enermax, stb) házakat nem lehet eladni, mert az emberek (köztük sajnos én is) felteszik a kérdést, hogy miért vegyem meg az 50 eres PC házat, ha a 10 rugós ugyanazt tudja?

Kell nekünk a konzolpiacon, hogy szintelen konzolokkal, felirat nélküli, nyikorgós-műanyag kontrollerekkel játsszunk? Lehet, hogy 20 gurítás lenne a PS2, de kellene ilyen feltételek mellett jó volna ez nekünk? Ha azt gondolod igen, szaladj ki egy közeli piacra és vegyél egy TV GAME feliratú dobozt! Olcsón hozzájutsz, azt garantálom. Bontsd ki és nézd meg mit is kapsz a pénzedért! Most KÉPZELD EL, hogy az van ráírva: Sony Playstation 2. Hogy tetszik a kép? Vagy ha nagyon reklámozzák az egyiket, még az is lehet, hogy azt venném meg a magasabb ár ellenére is. A reklám viszont óriási költség, így csak a nagyon nagy cégek rúghatnak labdába, a pici hamar megfullad. Aztán ha már csak a legnagyobb hal marad, szépen elkezd felfelé kúszni az immáron egyeduralkodó konzol ára, mi meg hónapokat gyűjthetünk egy egy játékra, és álmodozhatunk azokról az időkről, mikor egy játék aktuális árából pár éve megkaptunk 3 másik rendszert.

Szóval kellenek az unikum címek. Mert kell a piacnak a sokszínűség, ez pedig csak úgy lehet, ha több konzol van a piacon. Ezt a nagyok is felismerték: az 1985-os konzolforradalom óta igazán sok idő telt el az ütkerességsel: próbálkoztak a kornál jóval fejlettebb hardware-rel (3DO, Atari 7800 és Jaguar, CD32), próbálkoztak játéktermi rendszer kiadásával (NeoGeo), próbálkoztak szórakoztatóközpontként eladni egy konzolt (Philips Cdi), de az egyetlen járható útnak eddig a játékdömping tűnt. Lásd NES, lásd SMS, Genesis, SNES. Valamennyi platformra több, mint 1000 gamma gurult ki a szalonból. Folyt az anyag. De lásd a Playstation és a Sonyt, aki mindezt bölcsen átlátta! Mivel kezdte a konzolos pályafutást a Sony? Exkluzív jogokat vásárolt a Namco-tól, kilóra megvette a Squaret, kisajátította a Psygnosis-t (aztán használat után eldobta) és lám-lám: rekordot döntött a piacon. A PSX jövőre 10. évben lesz a piacon. Ma minden idők legmagasabb példányszámban eladott otthoni gépe. Vagy lessünk át Sega ill. Nintendo frontra. A Saturnból ami gép elment, mind a Virtua Fighter – Panzer Dragoon – Daytona/SR szentháromságnak köszönhetően ment el! Körül lehet nézni az eBay-on használt Saturn ügyben! Valamelyik gammát TUTI adják a géphez! Nintendosok is elgondolkodhatnak miért húzta el egész sokáig az N64! Szerintem elég, ha két szót mondok: Nintendo és Rare. Mario64, Diddy Kong Racing, Donkey Kong 64, Conker, Banjo, Starfox, Mario Kart, Mario Party 1-3, 1080, Pokemon. Egyik nagyobb cím, mint a másik (bár én a Pokemonokat nem sokra tartom, de a Nintendo még külön Pokemon-N64-et is csinált, szóval tábora az van rendesen. Elég gázul néz ki a gép amúgy...).

És most tedd a szívedre a kezed! Megvetted volna a Saturnt a FIFA 97-ért? Megvetted volna az N64-et a Bio FREAKS-ért, vagy a Mortal Kombat 4-ért? Kipengetted volna a PS árát egy Quake-ért? Ugye nem?

A másik, a megosztás. Ez szintén nagyon bántja a búrámat. Mert sajnos a magyar konzolosokra (nemcsak a konzolosokra...) jellemző, hogy ami a másé, azt lehordják a sárba, megtaposják, és ha már mindenütt vérzik még belerúgnak kettőt. A PS2-esek szidják az X-esek gépét, a Nintendosok anyja meg a Sega-tábor miatt csuklik annyit. Nem remlenek már senkinek Áprili Zolee apánk nagy szavai? Cseréljünk gépet, nézzük meg mit tud a másiké! Lehet, hogy nem is olyan trágya az a Shenmue, vagy elképzelhető, hogy az a Luigi's Mansion sem csak 4 éven aluliaknak való...

Tehát nagyon nem kéne megosztódni azért, mert más gépünk van. Egyszerűen el kellene jutni arra a szintre, hogy a Nintendos is gamer, meg az X-fan is gamer. Mindketten futni járunk, csak más cipőben, mert számunkra az a kényelmes. ***(Radeon / Index)***

Ezek volt tehát a véleményeitek. Rövidek, velősek, hosszabbak, fejtegetősek. Okosabbak lettünk valamivel? Talán igen...

Egyrészről úgy tűnik, jó dolog a multiplatform, kell a játékos társadalomnak. Mert így dönteni tudunk, hogy melyik táborba álljunk be. Hogy melyik gépet kedveljük. Hogy tudjuk, hová tartozunk, és egyáltalán – hogy tartozzunk valahova! Hogy büszkék lehessünk masinánkra. Hogy tudjuk, érdemes volt ŐT választanunk. Hogy minőségi játékokat kaphassunk, melyek választottunkra vannak optimalizálva, biztosítva ezzel a minőséget, a játékélményt, a felhőtlen SZÓRAKOZÁST.

Másrészről viszont szemét dolog a kizárólagosság. Mert így egy csomó jó anyagról lemaradunk. Mert csak folyatjuk a nyálunkat a MÁSIK stuffjaira. Mert a különbözőség ellenségeskedést szül. (Az ellenségeskedés pedig őrjöngő konzolháborúhoz vezet!) Mert nem bírja a pénztárcánk, hogy minden fronton ott legyünk. Mert birtokolni akarunk minden gyöngyszemet, amit lehet, mert részt akarunk venni a másik tábor szórakozásában is. Mert hardcore játékosok vagyunk, és nem szeretjük, ha megvonják tőlünk a lehetőséget a felhőtlen SZÓRAKOZÁSTÓL.

Martin

Rendhagyó Cooltúra rovat az áprilisi: a könyv és az internet alrovatok most átmenetileg szünetelnek, viszont egy filmről és egy animéről is írunk. Okok prózaiak: a múlt havi számban tesztelt PS2-ős .hack anime gyökereivel kapcsolatban annyi kérdés érkezett hozzánk, hogy érdemesnek láttuk itt külön bemutatni a témát. A jövő hónapban természetesen minden visszaáll az eddig megszokott kerékvágásba.

Zene



Enya: The Celts
Warner, 1988
15 szám, kb. 45 perc

Az előadó:
Enya az írországi Donegalban született 1961-ben, Eithne Ní Bhraonáin néven. Gyermekkorában zongorázni tanul, de szívesen játszik tradicionális ír hangszereken is. A zene szeretete felnőttként is megmarad benne, így 1980-ban csatlakozik a részben testvérei (akikből hetet tud felmutatni) által alapított Clannad folkzenekarhoz. Az együttes sikeres, ennek ellenére Enya 1982-ben egy hosszú európai turné után otthagyja őket. Zenei karrierjének újabb állomását a David Puttnam producer (az úr elismert európai filmes, Szabó István több filmjét is ő segítette életre) felkérésére 1984-ben komponált The Frog Prince filmzene jelenti. Erre figyel fel a BBC, és megbízzák Enyát a kelták 2700 éves történelmét bemutató The Celts-tévésorozat zenei anyagának létrehozásával. A zene olyan szinten megragadja az angolok fantáziáját, hogy lemezszerződést szereznek Enyának, így a The Celts önálló albumként is megjelenik. Enya ismerté válik, de a világhírt majd csak az 1989-ben kiadott Watermark hozza meg neki – az erről kimásolt Orinoco Flow elképesztően sikeres, az albumból több, mint 10 millió darabot adnak el.

További lemezei: Shepherd Moons (1991) The Memory Of Trees (1995) Paint The Sky With Stars (1997) A Day Without Rain (2000) Christmas (2000)



Az album:
Akár csak három hónapja Amos kisasszony esetében, most sem a szupersikeres slágeralbumot választottuk, hanem az áttörést hozó elsőt. A The Celts-en hallatszik, hogy nem „önálló mű" hanem íródott valamihez: esetünkben ugyebár egy (dokumentum)filmsorozatról van szó. Ez a tény azonban magának a zenének egyáltalán nem árt: a The Celts jól szerkesztett, és egy ültünkben/fektünkben végighallgatható, egyenletes színvonalú album. Első meghallgatásra talán hiányzik róla a későbbi Enya-albumokra jellemző sokféleség, és bonyolultabb zenei megoldások – de a viszonylagos egyszerűsége mellett (és miatt) is nagyon lehet szeretni. A legmaradandóbb talán a Boadicea, amit önkéntelenül is elkezd dúdolni az ember – sajnos a dal alapját adó atmoszférikus dallamot az átlagosan tájékozott zenehallgató nem innen, hanem a Fugitives egyik slágeréből ismeri – a hölgyek-urak ugyanis szépen lenyúlták maguknak az egészet. Majd elfelejtettük: ha esetleg még nem olvastad volna a Gyűrűk Urát (és éppen most tervezed pótolni a hiányosságot) szerezd be ezt az albumot, és hallgasd olvasás közben. Egyedi, megismételhetetlen élmény! **Ajánlott webhely: http://www.enya.org/**

Film

Donnie Darko

Színes amerikai film, 2001
Játékidő: 113 perc
A forgatókönyvet írta és rendezte: Richard Kelly

A történet:
1988, Egyesült Államok, Virginia, Middlesex, álmos kertváros. Donnie Darko egy elhagyatott úton, a városon kívül ébred. Nem ez az első ilyen eset: Donnie álmában mászkál. Donnie zavart tinédzser, pszichológushoz jár, nem találja helyét a világban – egyszóval nagyon megnyerő fickó. :-)
Donnienak látomásai is vannak: újabban Frank, a hatalmas, emberméretű (és formájú) nyúl szokta meglátogatni. Frank elárulja neki, hogy a világnak vége: az apokalipszis pontosan 28 nap, 6 óra, 42 perc és 12 másodperc múlva fog bekövetkezni. Ami innen jön, az maga a káosz: hősünk megpróbál rendet teremteni a maga kis világában, de a sorssal nem olyan egyszerű szembeszállni...

A megvalósítás:

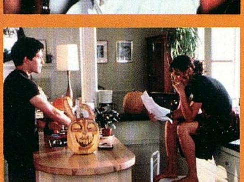


Nagyon nehéz a Donnie Darkoról úgy írni, hogy ne lőjünk le poénokat, illetve a feleslegesen kikotyogott információkkal ne rontsuk el a film örömét. A fenti szinopszis a történet elejének gyenge vázlata: a Donnie Darko nem nyavalygós tinidráma, nem horror, nem sci-fi, és nem is elvont társadalomkritika – hanem tulajdonképpen az összes egyszerre. A film forgatókönyve, nagyszerű, tömve van eredeti ötletekkel és fordulatokkal, a képi/zenei megvalósítás pedig Pazar. Az újonc Richard Kelly (a film forgatásának idején volt vagy 25 éves) mesteri módon adagolja a meglepetéseket, és olyan atmoszférát teremt, amit sokáig nem fogunk elfelejteni.
A sztori elmesélése helyett vonjunk inkább filmes párhuzamokat: feltételezve, hogy általában anime-kedvelők olvassák a rovatot, leginkább a Serial Experiments: Lain-t tudnánk szellemi rokonként felemlegetni. A Donnie Darko a magányosságról szól, a helyünkről a világban, és annak felismeréséről, hogy ez a hely nem feltétlenül létezik. A Donnie Darko (címéhez híven) sötét tónusú alkotás, de még sem válik depresszívé: a befejezés kifejezetten felemelő, előremutató, senki nem fogja felvágni az ereit a film végén – csak a nagyon szűklátókörű kritikusok tartják a filmet öngyilkos-balladának. Itt nem a megfutamodásról van szó ugyanis, hanem önmagunk megtalálásáról, a világegyetemben betöltött szerepünk felismeréséről.
Külön dicséret illeti a főszerepet alakító Jake Gyllenhaal-t. a fiatalember nagyszerű alakítást nyújt, ha George bácsinak lett volna egy csöppnyi sütnivalója, őt válogatja be Anakin szerepére a Klónok Támadásában – a srác sokkal jobban ki tudta volna domborítani a karakter sötét oldalát, mint ez a Christensen kódnevű tinisztárocska.

A DVD:
Mivel a film kis hazánkban sem mozi-, sem video forgalmazásba nem került, az eredeti amerikai DVD kiadás beimportálást tudjuk ajánlani. A DVD minden szempontból korrekt munka: a vizuális oldalon jó minőségű 2.35: 1 anamorfikus transzfert kapunk, a Dolby Digital 5.1 hangsáv jól szól (bár ez nem az a kifejezett effektparádés filmalkotás, de néhány jelent azért alaposan megdolgoztatja a hátsó hangfalakat és a mélynyomót), extrák pedig vannak dögivel. A szokásos trailereken (ez estünkben egy mozis bemutatót és 5 tévéspotot jelent) kereken 20 darab kivágott jelenet található a korongon – köztük egy kibővített/alternatív befejezés. Jó vétel, még postaköltséggel együtt is nagyon megéri az árát.







Anime

.hack//SIGN



Színes japán rajzfilmsorozat
Játékidő: 2*125 perc
Rendezte: Kouichi Mashimo
Produkció: Bandai Entertainment

A történet:
A .hack//SIGN prequel, azaz a játékok előzménye. (A .hack-széria négy részből áll, a márciusi 576 Konzolban Veres kolléga az első epizódot, a .hack//INFECTION –t vette górcső alá). Éppen ezért ne is számítsunk rá, hogy az anime-szériában ugyanazokkal a karakterekkel találkozunk, mint a játékban – csupán a helyszín, a „The World" nevezetű online birodalom azonos. A történet egy Tsukasa nevű fiatal srác körül forog, aki bent ragad az online játékban – míg a normál felhasználók gond nélkül lépnek ki és be a rendszerbe/ből, addig hősünk képtelen kiloggolni, sőt egyéb furcsa dolgok is történnek vele. Érzi például a játékosok valós (tehát: nem virtuális) illatát, és fájdalmat is képes okozni nekik. Tsukasa éppen ezért folyamatosan menekül, magába zárkózik, és nem beszél senkivel, egészen addig, míg meg nem ismerkedik egy Mimiru kódnevű ifjú harcoslánnyal, aki a szó legszorosabb értelmében ráerőszakolja a segítségét. Ifjú héroszunknak üldözői is akadnak: a Scarlet Knights nevezetű csapat van a nyomában állandóan, élükön a titokzatos Subaruval. Vajon miért van bezárva a World-be Tsukasa? A mellé rendelt Guardian Spirit támadásai miért taszítják kómába (megint csak: a valóságban) a vele harcolókat? A sorozat ennél jóval több kérdést tesz fel, és csak hosszas kalandozás után válaszolja meg azokat.



A megvalósítás:
A .hack//SIGN mögött igazi japanimációs dream-team áll. A rendező Kouichi Mashimo felelt például annak idején a Xenogears animációs betétjeinek létrehozásáért, e mellett pedig olyan sorozatokban működött közre direktorként, mint a nagyszerű Noir (a cikkíró egyik kedvenc szériája, valamikor erre is sort kerítünk majd) vagy az Irresponsible Captain Tylor. A sorozat karakter-designere, Yoshiyuki Sadamoto szintén kultikus figura – a Gainax alapító tagja, és a Neon Genesis Evangelion mecháinak tervezője. Ilyen csapat egész egyszerűen nem tud rosszat alkotni: a .hack//SIGN tévésorozat voltát meghazudtolóan részletesen megrajzolt és nagyszerűen animált széria, helyenként lélegzetelállító helyszínekkel. Senki se várjon tőle rengeteg akciót: harcok természetesen vannak, de a sorozat inkább Zsukasa személyiségének fejlődésére, és karakterek közti interakciókra koncentrál. Mondhatnánk rá azt is, hogy unalmas: de nem mondjuk. Egy játékot felvezető animének nem kell feltétlenül robbanásoktól, varázslatoktól, és kardcsattogástól hangosnak lennie, a magunk részéről jobban értékeltük a fordulatos sztorit, és a játékokba is átnyúló problémák felvezetését. Aki beleszeretett a játék-szériába, az feltétlenül szerezze be, mert sokat ad a .hack univerzumhoz.





A DVD:
A teljes sorozat 2 DVD-n érkezik, japán nyelven, opcionálisan választható angol felirattal. A legegyszerűbb, ha rögtön lenullázzuk a hitelkártyánkat, és a .hack//SIGN Limited Edition-t szólítjuk magunkhoz. Ebből 15 ezret nyomtak (igazi rare item :-) és a DVD-ken kívül jár még hozzá egy dögös póló, egy Grunty plüssbaba, egy soundtrack, egy matrica/kitűző gyűjtemény és a .hack//INFECTION PS2-es demolemeze. Az árát inkább nem írjuk le: nagyon sok. :-)













CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 BUDAPEST Pf.: 24

PS1 DUAL SHOCK



SONY KORMÁNY



MEMO CARD PS2



KÁBELEK



PS2 DUAL SHOCK 2



Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmazzák. Az árváltozás jogát fenntartjuk!

PSX

007 The World is Not Enough (Platinum)	7990.-
A Bug's Life (Platinum)	5990.-
Acecombat 3. (Platinum)	5990.-
Aladdin: Nasira's Revenge (Platinum)	5990.-
Alfred Chicken	9990.-
Alien Resurrection	4990.-
C-12 Final Resistance (Platinum)	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	6990.-
Colin McRae Rally 2.+ No Fear Downhill Mountainbike Pack	4990.-
Command and Conquer (Platinum)	3990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 2. (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 3. (Platinum)	5990.-
Crash Bash (Platinum)	5990.-
Crash Team Racing (Platinum)	5990.-
David Beckham Soccer	4990.-
Dinosaur (Platinum)	6990.-
Donald Duck: Quack Attack (Platinum)	5990.-
Dragstars	3990.-
Duke Nukem – Land of Babes	4990.-
Dune (EA Classic)	3990.-
Emperor's New Groove (Platinum)	7990.-
Fifa 2001 (Platinum)	8990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	10990.-
Final Fantasy Anthology	9990.-
Final Fantasy VI.	4990.-
Firestorm - Thunderhawk 2.	5990.-
Gran Turismo (Platinum)	5990.-
Gran Turismo 2. (Platinum)	6990.-
Grand Theft Auto – London	4990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
Hidden and Dangerous	4990.-
Jinx	8990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	7990.-
Knockout Kings 2000	3990.-
Knockout Kings 2001	3990.-
Lilo and Stich: Trouble in Paradise	9990.-
M&M Shellshocked	5990.-
Medal of Honor (Platinum)	4990.-
Medal of Honor Pack	8990.-
Medal of Honor Underground (Platinum)	4990.-
Megamen Legends 2.	9990.-
Monster's Inc. (Platinum)	5990.-
Mortal Kombat Trilogy	5990.-
Moto Racer World Tour (Platinum)	7990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
Nascar 2000	4990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)	7990.-
NFS 5/Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land	9990.-
Planet of Apes	3990.-
Racing Simulation Monaco Grand Prix	5990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rainbow Six + Rogue Spear Pack	7990.-
Rayman 2.	5990.-
Rayman Pack	7990.-
Rayman Rush	9990.-
Resident Evil 3. Nemesis	4990.-
Ridge Racer Type 4 + Jogcon controller	5990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
Rugrats: Search for Reptair	3990.-
Rugrats: Studio Tour	3990.-
Rugrats: Totally Angelica	3990.-
SHREK: Treasure Hunt	7990.-
Simpson's Wrestling	10990.-
Special Ops – Covert Operations	4990.-
Special Ops – Ranger Elite	4990.-
Spiderman 2. (Platinum)	5990.-
Spyro 2. (Platinum)	5990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990.-
Star Wars: The Phantom Menace	4990.-
Stuart Little 2.	9990.-
Superbike 2000 (Classic)	3990.-
Syphon Filter 2. (Platinum)	5990.-
Syphon Filter 3. (Platinum)	5990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 3. (Platinum)	5990.-
This is Football 2.	3990.-
Tiger's Honey Hunt (Platinum)	6990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	5990.-
TOCA + Colin McRae Rally Pack	7990.-
Tomb Raider Pack (III. + IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
Vagrant Story	9990.-
WCW Mayhem (Classic)	3990.-
Worms World Party	4990.-
WRC Arcade	9990.-

PS2

007 Nightfire	17990.-
18 Wheeler	6990.-
Age of Empires II.	19990.-
Alone in the Dark 4.	17990.-
Alpine Racer 3.	16990.-
ATV Quad Power Racing 2.	14990.-
Auto Modellista	17990.-
Baldur's Gate II.: Dark Alliance	17990.-
Batman Vengeance	6990.-
Blade 2.	17990.-
Blood Omen 2.	15990.-
Burnout 2.	16990.-
Burnout	8990.-
Butt Ugly Martians	6990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Commandos 2.	12990.-
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Platinum)	8990.-
Crashed	6990.-
Crazy Taxi (Platinum)	8990.-
Dead or Alive 2. (Platinum)	8990.-
Desert Storm	17990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Devil May Cry 2.	HÍVJ!
Dino Stalker	17990.-
Disney Golf	9990.-
Donal Duck PK	9990.-
Drakan: The Ancient's Gate	16990.-
Dropship United Peace Force	8990.-
Dynasty Warriors: Tactics	17990.-
Ecco the Dolphin	16990.-
Endgame	16990.-
F1 2002 (EA)	17990.-
F1 Championship Season 2000	7990.-
F1 Racing Championship	19990.-
Ferrari F355 Challenge	17990.-
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X.	17990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2002	17990.-
Freekstyle	17990.-
Fur Fighters	6990.-
Gauntlet – Dark Legacy	6990.-
Godai Elemental Force	6990.-
Gran Turismo 3. A – Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo	10990.-
Grand Theft Auto: Vice City	17990.-
Grandia II.	17990.-
GTC Africa	6990.-
Half Life	13990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Headhunter	17990.-
Herdy Gerdy	17990.-
Heroes of Might and Magic	6990.-
Hitman 2.	17990.-
ICO	16990.-
Jak and Daxter (Platinum)	8990.-
Kessen II.	7990.-
Kessen	6990.-
Kingdom Hearts	12990.-
Klonoa 2.	16990.-
Legaia 2: Duel Saga	14990.-
Legends of Wrestling 2.	16990.-
Lego Drome Racers	17990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lego Racers 2.	16990.-
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	17990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
Mark of Kri	16990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	16990.-
Maximo	17990.-
MDK 2 Armageddon	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Metal Gear Solid 2.	9990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	16990.-
Moto GP 2.	16990.-
Moto GP	8990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
New York Race	6990.-
NHL 2003	17990.-
Ninja Assault	16990.-
No One Lives Forever	13990.-
Oni	17990.-
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2.	17990.-
PacMan World 2.	10990.-
Paris Dakar 2.	16990.-
Paris Dakar Rally	6990.-
Project Eden	9990.-
Project Zero	16990.-
Quake III. Revolution	7990.-
R/C Copter Challange	6990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman 3.	14990.-
Rayman M	16990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Resident Evil Gun Survivor 2.	17990.-
Resident Evil: Code Veronica X	9990.-
Rumble Racing	5990.-
Scooby Doo! Night of 100 Nights	13990.-
SEGA Bass Fishing Duell	9990.-
SHOX	17990.-
Simpson's Skateboarding	13990.-
Siphead: The Lost Planet	17990.-
Sly Racoon	16990.-
Smackdown! Shut your Mouth	17990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
Spiderman: The Movie	16990.-
Spyhunter	6990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Trek Voyager: Elite Force	16990.-
Star Wars: Bounty Hunter	14990.-
Star Wars: Episode 2 – The Clone Wars	14990.-
Star Wars: Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars: Starfighter (Platinum)	8990.-
Stich Experiment	16990.-
Stunt GP	6990.-
Supercar Street Challange	6990.-
Sword of Samurai	16990.-
Tarzan Freeride	17990.-
Tekken 4.	16990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
Tenchu: Wrath of Heaven	16990.-
Test Drive – Overdrive	6990.-
The Getaway	16990.-
The Mummy Returns	13990.-
The Scorpion King	17990.-
The Sims	17990.-
The Sum of All Fears	14990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2002 (Platinum)	8990.-
This is Football 2003	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2 + G-Con2 Lightgun	25990.-
Time Splitters (Platinum)	6990.-
Time Splitters 2.	16990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tom Clancy's – Ghost Recon	16990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	16990.-
Total Immersion Racing	6990.-
Treasure Planet	14990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	13990.-
Unreal Tournement	13990.-
Vampire Night + G-Con2 Lightgun	25990.-
Virtua Cop: Elite Edition	13990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Virtua Tennis 2.	16990.-
Wild Arms 3.	16990.-
Wipeout Fusion	16990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
Worms Blast	16990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-
X-Squad	5990.-



Gameboy Color

Donkey Kong Country	11990.-
Game Watch Gallery 3.	9990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Indiana Jones and the Infernal Machine	11990.-
Pokemon Crystal	13990.-
Pokemon Gold	11990.-
Pokemon Silver	11990.-
Super Mario Bros Deluxe	9990.-
Warioland 2.	9990.-
Warioland 3.	9990.-
Zelda: Oracle of Season	12990.-

Gameboy Advance

Advance Wars	13990.-
Batman Venegance	14990.-
Bomberman 2 Max/Blue	12990.-
Bomberman 2 Max/Red	12990.-
Breath of Fire II.	12990.-
Breath of Fire	15990.-
Broken Sword	12990.-
Bruce Lee: Return of the Legend	13990.-
Castlevania – Harmony of Dissonance	14990.-
Chessmaster 8000	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Crash Bandicoot: N-Tranced	13990.-
Defender of the Crown	9990.-
Desert Strike	12990.-
Dinotopia	8990.-
Donald Duck Advance	15990.-
Doom	12990.-
Dragon Ball	12990.-
Driven	9990.-
E.T. The Extra Terrestrial	14990.-
Earthworm Jim 2.	12990.-
Eck vs. Sever	9990.-
Fifa 2003	13990.-
Fila Decathlon	16990.-
Final Fight One	15990.-
Frogger's Adventure	16990.-
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
GT Advance 2.	9990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	16990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Hey Arnold	14990.-
Hot Wheels Velocity X	14990.-
Ice Age	14990.-
Iron Man	13990.-
Iron Man	13990.-
Jurassic Park III: Dino Attack	16990.-
Lady Sin	7990.-
Lego Bionicle – Matoran Adventures	16990.-
Lego Island 2.	16990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	12990.-
Lilo and Stich	12990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lost Vikings	13990.-
Lucky Luke Wanted	14990.-
Mario Kart	13990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	12990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	12990.-
Matchbox Cross Town Heroes	14990.-
Mech Platoon	16990.-
Metroid Fusion	13990.-
Monster's Inc.	12990.-
Mortal Kombat Advance	12990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	14990.-
Moto Racer Advance	12990.-
No Rules	7990.-
Peter Pan	14990.-
Pink Panther – Pinkhadific Pursuit	12990.-
Pinobee	12990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman 3.	11990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rogue Spear	14990.-
Salt Lake City 2002	15990.-
Scooby Doo	12990.-
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	12990.-
SHREK – Hassle at the Castle	9990.-
SHREK – Swamp Speedway	15990.-
Silent Scope	9990.-
Spyro – Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2.	16990.-
Star Wars: The New Droid Army	13990.-
Street Fighter 3 Alpha	12990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
Super Mario Advance 2.	14990.-
Super Mario Advance	13990.-
Tekken	12990.-
The Scorpion King – Sword of Osiris	9990.-
The Sum of All Fears	11990.-
Tom and Jerry – The Magic Ring	15990.-
Tomb Raider – The Prophecy	14990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	13990.-
Tweety and the Magic Gems	14990.-
Warioland 4.	15990.-
Wolfenstein 3D	13990.-
Worms Blasts	12990.-
Worms World Party	14990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Bladez: Inline Skater	14990.-
X-Games Skateboarding	16990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
XXX – The Movie	12990.-
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3.	13990.-
Zelda: Link to the Past	13990.-
Zone of Enders	16990.-

Gamecube

007 Agent Under Fire	12990.-
007 Nightfire	12990.-
Capcom vs. SNK 2	12990.-
Casper – Spirit Dimensions	12990.-
Crash Bandicoot	12990.-
Dark Summit	12990.-
Die Hard Vendetta	12990.-
Disney's Magical Mirror	9990.-
Donald Duck – Quack Attack	12990.-
Doshin the Giant	12990.-
ESPN International Winter Sports	9990.-
Eternal Darkness	12990.-
F1 2002	12990.-
Fifa 2003	12990.-
Fifa World Cup 2002	12990.-
Freekstyle	12990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
International Superstar Soccer 2	12990.-
Kelly Slater Pro Surfer	12990.-
Lord of the Rings: Two Towers	17990.-
Lost Kingdom	12990.-
Luigi's Mansion	12990.-
Mario Party 4.	12990.-
Medal of Honor Frontline	14990.-
Metroid Prime	16990.-
NBA Courtside 2002	12990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2003	12990.-
Pikmin	12990.-
Rally Championship	14990.-
Rayman 3.	14990.-
Red Card Soccer	9990.-
Resident Evil 0	HÍVJ!
Resident Evil	14990.-
Simpson's Road Rage	12990.-
Spiderman – The Movie	14990.-
Spyro – Enter the Dragonfly	12990.-
SSX Tricky	12990.-
Star Wars Bounty Hunter	14990.-
Star Wars Episode II: The Clone Wars	14990.-
Star Wars Rouge Leader (Rouge Squadron 2.)	14990.-
Starfox Adventures	14990.-
Super Mario Sunshine	14990.-
Super Smash Brothers Melee	12990.-
The Scorpion King	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater3.	9990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	12990.-
Universal Studios	9990.-
Virtua Striker 3.	9990.-
Wave Race – Bluestorm	12990.-
Wreckless Racing	12990.-
WTO Pro Tennis	12990.-
X-Men: Next Dimension	9990.-

XBOX

007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nightfire	17990.-
Buffy the Vampire Slayer	9990.-
Burnout	16990.-
Colin McRae Rally 3.	17990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot – The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead or Alive 3.	17990.-
Dead to Rights	17990.-
F1 2002	17990.-
Fifa 2003	17990.-
Fifa World Cup 2002	9990.-
Genma Onimusha	9990.-
Halo	17990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Hitman 2.	17990.-
Knockout Kings 2002	17990.-
Lord of the Rings	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Mercedes Bent World Racing	15990.-
Mike Tyson Boxing	16990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	17990.-
NBA Live 2002	13990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2002	9990.-
NHL 2003	17990.-
Oddworld	17990.-
Outlaw Golf	14990.-
Project Gotham Racing	17990.-
Rally Fusion	16990.-
Rallysport Challenge	17990.-
Robotech	14990.-
SHREK	9990.-
Simpson's Road Rage	9990.-
Spiderman – The Movie	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Test Drive Overdrive	18990.-
The Thing	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Splitters 2.	16990.-
Tony Hawk Pro Skater 3.	17990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	16990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	9990.-
Wreckless Racing	17990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-

Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmazzák.
Az árváltozás jogát fenntartjuk!

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

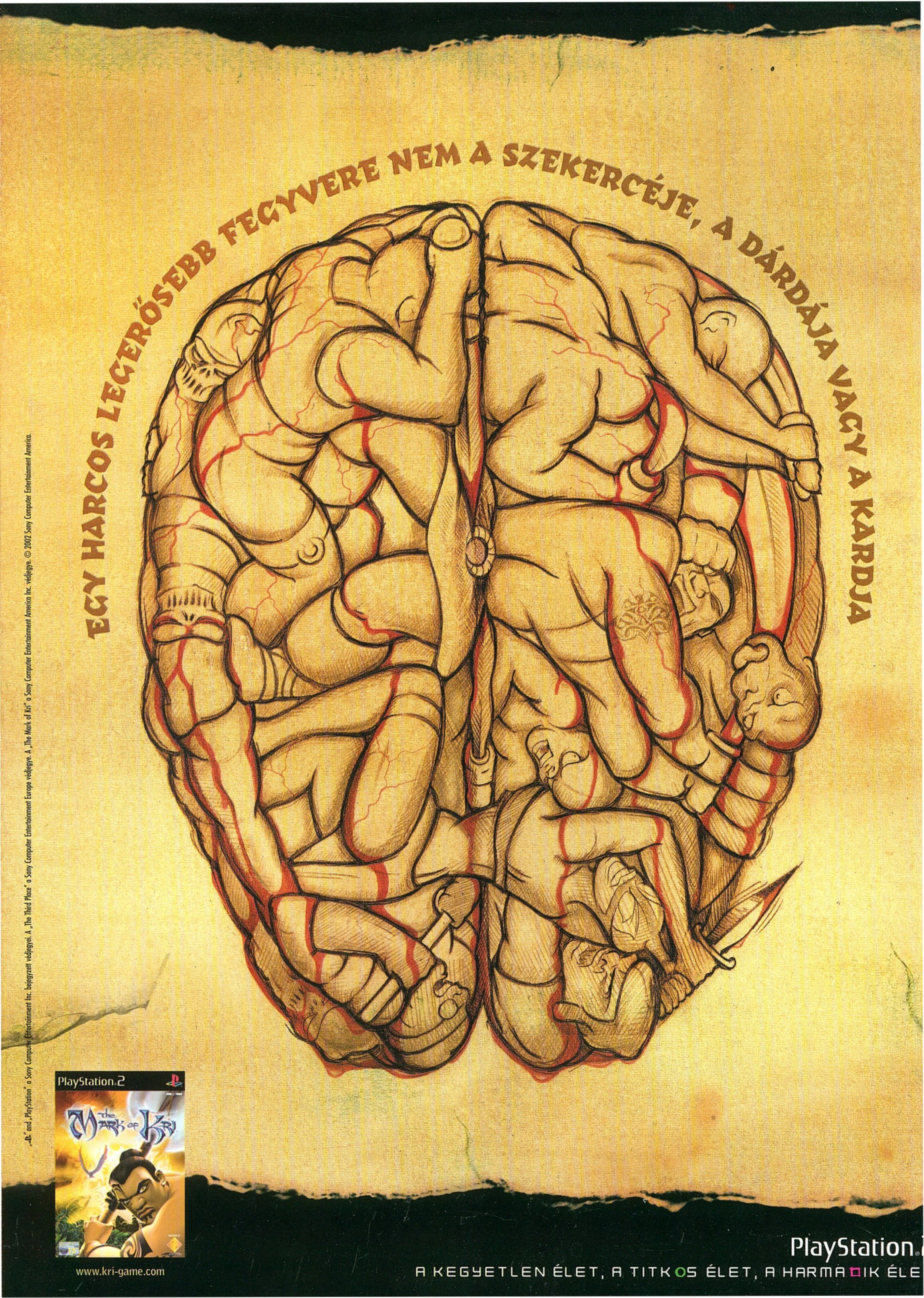
Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86
Gépeket nem tudunk küldeni!



EGY HARCOS LEGERŐSEBB FEGYVERE NEM A SZEKERCÉJE, A DÁRDÁJA VAGY A KARDJA
„" and „PlayStation" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A „The Third Place" a Sony Computer Entertainment Europe védjegye. A „The Mark of Kri" a Sony Computer Entertainment America Inc. védjegye. © 2002 Sony Computer Entertainment America.
PlayStation 2
The Mark of Kri
www.kri-game.com
PlayStation
A KEGYETLEN ÉLET, A TITKOS ÉLET, A HARMADIK ÉLE